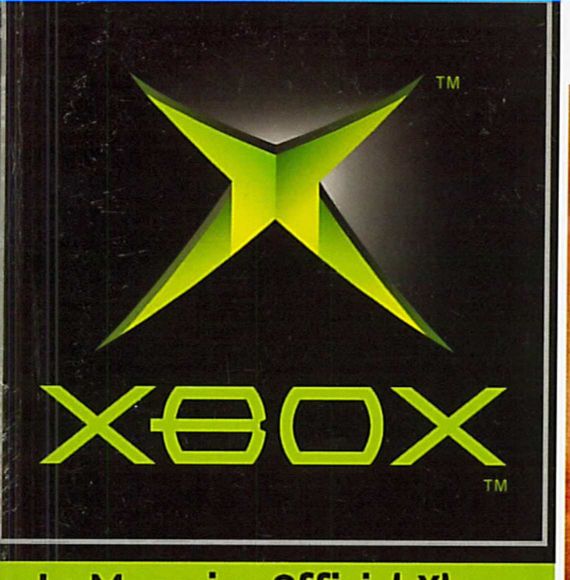
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX - NUMÉRO 41 - Mai 2005

Le Magazine Officiel XBOX



Le Magazine Officiel Xbox

www.xboxmag.fr

Dossier exclusif !

FARCRY INSTINCTS

30 pages de tests

> Jade Empire
> Forza Mortorsport
> Doom 3
> Unreal Championship 2
> Midnight Club 3...

En exclusivité !

Nous avons mis la main sur :

> GTA San Andreas
> Half-Life 2
> Burnout 4
> 187 : Ride or Die

Soluce

Splinter Cell : Chaos Theory

Évitez la 3e Guerre mondiale en quelques coups de pad.

Sur le DVD
8 démos jouables

> Pariah
> Juiced
> Robots
> Pirates!
> TimeSplitters : Future Perfect
> Forza Motorsport
> Area 51
> Mercenaries

OFFICIEL JOUABLE EXCLUSIF

Vous n'allez pas en croire vos yeux !

Far Cry Instincts

ANTILLES / BEL. / ESPAGNE. / LUX. / RÉUNION : 10 € - MAROC 100 mad

T 05279 - 41 - F: 9,00 €

future france Media with passion

Mai 2005
NUMÉRO 41



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
101/109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Téléphone : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

Numéro 41 - Mai 2005

Le Magazine Officiel Xbox est édité par Future France
SAS au capital de 3 995 378 €
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - **Fax** : 01 41 27 38 39
Présidente du Directoire et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale – Finance et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Vincent Meyrier

Numéro ISSN : 1633-1818 - **Prix unitaire** : 9 €
Date de parution : 21 avril 2005. Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
ABOCOM - 26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine CEDEX
Tél. : 01 46 72 50 89 - **Fax** : 01 49 60 10 55 - **E-mail** : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - **13 numéros** : 98 € **Étranger** : nous consulter

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 01 46 72 50 89

Imprimé par : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne
Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en Chef : Cyril Berrebi
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet
Chef de rubrique actus : Stéphane Rakotondrainibe
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Premier maquettiste : Yann Pesenti
Photographe : Benoît Moyen
Ont collaboré à ce numéro : Fabrice Colin, Cédric Devoyon, Fabien Dupressoir, Thomas Huguet, Julien Lemarchal, Graziella Marie, Jean-François Mariotti, Cédric Melon, Samuel Pelmar, Florian Viel.

PUBLICITÉ
Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (34 59)
Directrice de publicité : Sidonie Collet (44 89)
Chef de publicité : Benoît Mazeron (38 66)
Directeur de publicité hors captif : Yann de Montdidier (38 11)
Chef de publicité hors captif : Charles Antonietti (34 57)
Responsable trafic : **M.** Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : R. Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)
Téléphone : 01 41 27 38 38 - **Fax** : 01 41 27 64 70

DIFFUSION
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnements : Valérie Bardon (66 43)
Chef de produit Vente au numéro : Aude Leborgne (66 03)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chargés de la fabrication : Alexandra Millet (38 28), Solenn De Clercq (33 50), Guillaume Launay (38 70).

Ce numéro comprend un DVD gratuit qui ne peut être vendu séparément.



Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC.
The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion.
Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation.
Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk

Imprimé en France - Printed in France
Le Magazine Officiel Xbox est une marque déposée.

OJD ÉCRITS SPÉCIALISÉS 2003



Best of the best

Le jeu vidéo, c'est un peu comme la haute couture. À chaque époque, des modes se détachent, des couleurs prédominent, des genres tombent en désuétude et d'autres reviennent sur le devant de la scène. L'émergence de la Xbox dans le monde des loisirs interactifs et de son héraut *Halo* a sans aucun conteste initié celle du jeu de tir à la première personne sur console. Quand on pense FPS (First Person Shooter), quand on pense Doom-like, on pense aujourd'hui Xbox. Tous les titres majeurs de la catégorie sont ou vont être disponibles sous peu sur votre boîte noire préférée. Pour preuve ce numéro contenant les premières images Xbox d'*Half-life 2*, les tests d'*Unreal Championship 2* et *Doom 3* arrivés directement des Enfers ; la démo de *Pariah*, un petit nouveau qui tente de se faire une place parmi les mastodontes, et surtout nos toutes premières impressions sur *Far Cry Instincts*, l'adaptation du meilleur jeu de l'année sur PC. Et pour être honnêtes, si les versions micro de *Doom 3* ou même *Half-life 2* nous ont laissé un petit goût d'inachevé, *Far Cry* nous a scotchés des heures derrière l'écran, planqués dans un buisson, la transpiration au front. On pensait avoir tout vu et tout vécu avec la série *Halo*, mais il faut avouer que dans son genre, peut-être moins épique et moins spectaculaire, le titre d'UbiSoft s'est vite imposé comme la nouvelle référence historique avec son ambiance unique. Autant dire que cette version aux *Instincts* bestiaux remixée spécifiquement pour la console nous excite au plus haut point, d'autant qu'elle devrait apporter son lot de nouveautés. Master Chief a enfin trouvé une concurrence à sa mesure. Il fallait au moins ça pour motiver comme il se doit les créateurs de son prochain épisode...



Rédacteur en Chef
Magazine Officiel Xbox



Officiel
Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

Jouable
La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

Exclusif
La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

Premier contact : Vu que la version Xbox sera assez différente, nous ne pouvons que vous inviter à patienter sur *Far Cry* PC si tant est que vous ayez une machine boostée aux hormones de croissance.



GTA SAN ANDREAS Xclusif P8
Baptiste a bébar la version Xbox en développement !



FORZA MOTORSPORT Xpertise P56
Il laisse sur place la concurrence.

Sommaire Le Magazine Officiel Xbox 41



FAR CRY INSTINCTS Xfiles P32
Bienvenue dans la jungle !

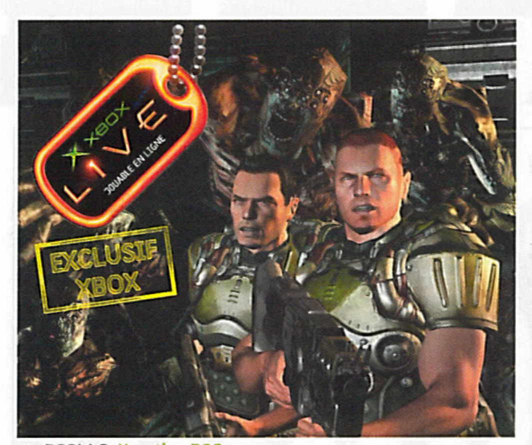


HALF-LIFE 2 Xclusif P12
Les premières images Xbox en exclusivité !



GANGSTERS VS. GANGSTAS Xfiles P38
Le crime va payer.

Ça va s'arrêter ? Encore un mois de folie où il a fallu faire énormément de choix tant l'actu Xbox est débordante. D'habitude, depuis des années, le numéro de mai est plutôt calme...



DOOM 3 Xpertise P66
N'ayez pas peur…



SPLINTER CELL : CHAOS THEORY Rayons X P96
Les ombres peuvent vous trahir mais pas notre soluce.



JADE EMPIRE Xpertise P48
Bien plus fort que Tigre et Dragon !

Play:More



DÉMOS JOUABLES

Pariah
Juiced
Robots
Pirates!
Forza Motorsport
TimesSplitters : Future Perfect
Area 51
Mercenaries

VIDÉOS EXCLUSIVES

Destroy All Humans !
Far Cry Instincts
Brothers In Arms

SOMMAIRE

Xclusif
Premières infos et images inédites des hits de demain.

GTA San Andreas 8
Half-Life 2 12

Xpress
Actus, previews et interviews sur tous les titres en développement.

187 Ride or Die 18
Battlestation : Midway 19
Conflict : Global Terror 21
Game Developers Conference 16
Juiced 22
Marvel Nemesis 20
Metal Wolf Chaos 23
Pirates! 20
Raze's Hell 23
SCAR 23
Spartan 21
Star Wars : Épisode III 24
Total Overdose 26

Xfiles
Des dossiers détaillés sur un jeu, un genre ou un thème particulier.

Far Cry Instincts 32
Gangsters Vs. Gangstas 38

Xpertise
Les bons conseils du MOX pour dépenser au mieux ses euros.

Close Combat 64
Doom 3 68
Forza Motorsport 56
Jade Empire 48
Midnight Club III 60
MX Vs. ATV 70
SNK Vs. Capcom 74
Still Life 62
Tak 2 72
Unreal Championship 2 54
World Championship Snooker 2005 71

SéleXion 76
Pour que les jeux de sport sur Xbox n'aient plus de secret pour vous.

ProjeXion Privée 80
Les bons films à mater en DVD entre deux parties.

Play:More
Pour optimiser encore un peu mieux les heures passées avec votre Xbox.

Sur le DVD 85
Republic Commando (test Live) 90
Project : Snowblind (test Live) 91
Halo 2 (actu Live) 91
Splinter Cell : CT (test Live) 92
Brothers in Arms (test Live) 93
TimeSplitters Future Perfect (test Live) 93
Xprimez-vous 94
Splinter Cell CT (soluce) 96
Astuces & Codes 104

Ah non en fait : Et quand on pense que dans à peine un mois, c'est l'E3, le plus grand salon annuel de jeux vidéo du monde, on se dit qu'on n'est pas prêt de rattraper le retard de sommeil déjà accumulé…

Nouvelles images, nouvelles infos, nouveaux jeux. La nouveauté traitée comme nulle part ailleurs !

Magazine Officiel XBOX ON Y A JOUÉ

↑ C'est un fait : les visites guidées à San Andreas sont animées comme nulle part à ailleurs.

GTA : San Andreas

Dernier tour de Vice avant le grand départ pour San Andreas

Texte : Marmouche

Dév. : Rockstar	Éd. : Rockstar
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueur : 1	Sortie : 10 juin 2005
Site : www.rockstargames.com/sanandreas	

Le grand jour approche à pas de géant. Non ! Pas la sortie de *Star Wars Épisode III*, mais l'arrivée de *San Andreas* sur Xbox. Voilà donc l'occasion inespérée d'un aller-retour à Londres, dans les bureaux de Rockstar, pour tâter la bête et se faire une idée de la dernière version de travail. On démarre sur les chapeaux de roue. Les temps de chargements en prennent un sacré coup dans les dents : il faut à peine une quinzaine de secondes pour se lancer dans une première visite de la ville ! Déjà superbes dans *Vice City*, les ambiances y sont lumineuses et conservent toute leur splendeur. Elles gagnent même en finesse et en variété. Des aubes glacées aux couchers de soleil brûlant, les paysages urbains se remplissent d'une circulation dense, bien plus dense que dans la version d'origine. Véritable incitation à la débauche routière, cela augmente d'autant le plaisir de créer de petites catastrophes, comme un accident improvisé sur l'autoroute qui se transforme vite en embouteillage et finit en explosions grandioses et meurtrières. Du pur *GTA*. On ralentit maintenant avec le graphisme qui n'offre rien de vraiment ahurissant pour l'instant. Personnages et décors se fondent désormais de manière plus réaliste grâce à des ombres dynamiques bien détaillées. Les véhicules, eux, sont mieux dessinés et ont gagné en caractère avec le tuning. On repasse à la vitesse supérieure avec les radios du jeu. Elles sont si appréciées qu'elles sortent en coffret CD. Une station personnalisée compile également vos chansons encodées sur la Xbox, elles seront même mixées avec les fausses pubs du jeu ! Quant aux amateurs de cascades uniques et d'exploits extraordinaires, un magnétoscope enregistre continuellement les trente dernières secondes de jeu. Malheureusement, le disque dur de la Xbox ne garde pas ces séquences et ne permet donc pas aux apprentis metteurs en scène de compiler leurs réalisations. Non contente de nous en avoir mis plein la vue, l'équipe nous a aussi promis qu'un vent d'optimisation repousserait brouillard et affichage brutal des décors très très loin à l'horizon d'ici la sortie... En tout cas, pour nous, les conditions de route sont déjà bonnes pour un aller sans retour à San Andreas.



↑ Du ciel, on imagine plus aisément l'ampleur de la région.



↑ Chaque building est accessible par hélicoptère ou en parachute !

Niche culturelle. À Las Vegas, se trouvent les plus grands shows au monde. Mais bizarrement on n'y a pas encore vu les œuvres du génial Shakespeare. Un nouveau challenge pour Jeff ?





Reine de la nuit, Las Venturas se révèle resplendissante une fois le soleil couché.



Assez des prostituées, *San Andreas* propose de nouer des relations suivies et contraignantes.



Caricature des années 90, *GTA* joue encore de son humour tranchant et corrosif.



D'un bout à l'autre de la carte, aucun chargement !



Rien ne vous empêche d'éteindre vos incendies.



Quatre homies qui descendent d'une caisse trafiquée, normal...



Quand un *bad boy* vient à la fête foraine, il amène ses propres attractions. Généralement du genre dures et contondantes...

Xtra

LE CAPITAL

Accumuler et faire fructifier, un art de grand patron. Comme dans *Vice City*, les possessions immobilières jouent un triple rôle. Un refuge en cas de coup dur, parfois des revenus supplémentaires et surtout l'occasion de se lancer dans des missions délurées.

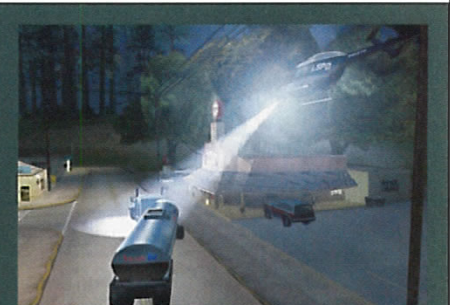
GIGANTISME

Pour relier toutes les villes qui composent l'état de San Andreas, il faut compter sur pas moins de trois aéroports internationaux et quelques pistes de fortune. N'imaginez donc pas traverser tout le territoire à pied, à moins d'aimer les ampoules ou les longues promenades en forêt.

Faites chauffer les moteurs

Avec toujours plus de véhicules disponibles, *San Andreas* met à mal nos garages et devrait rendre fou les collectionneurs les plus maniaques. En effet, il faudra maintenant compter sur une véritable flotte aérienne pour sillonner l'immense étendue du pays. Si la recrudescence des utilitaires, comme l'hélicoptère muni d'un aimant géant, ou du truck capable d'accrocher des remorques, offre encore de nouvelles possibilités de missions, la palme revient sans doute à la moissonneuse batteuse qui se transforme en arme meurtrière, surtout sur la plage.





Surprenant. Le phénomène *GTA* sachant mêler cinéma et musique devient de plus en plus grand public, pour preuve ces articles trouvés dans la presse féminine. Alors ? Une héroïne pour le prochain ?

Xtra

MIMÉTISME
Attirés par la promesse de ventes records et du jackpot, les clones pullulent, mais ne parviennent pas à détrôner le monstre. Que ce soit *True Crime* ou le dernier *Driv3r*, aucun jeu n'a encore pu tenir tête à la série des *GTA*. À force de vouloir trop en faire, certains se perdent.

GANGSTA RAP
L'histoire principale à Los Santos est centrée autour de la vie au ghetto et s'inspire de films brûlants du début des années 90 comme *Menace II Society* ou *Boyz 'n the hood*. Mais, on aurait tort de réduire *San Andreas* à cet univers tant les références cinématographiques changent du tout au tout en passant d'une ville à l'autre.



Un trafic dense, propice à encore plus de dérapages. Routiers comme armés, mais toujours violents.



Par bien des côtés, la ville semble réellement vivante.

Xtra

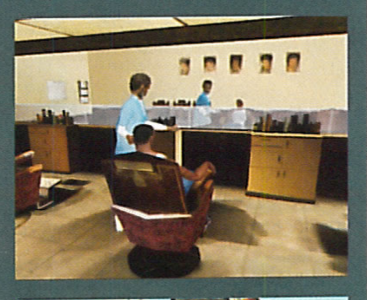
LET'S ROCK
Une bande-son géniale accompagne toutes les pérégrinations de CJ. On écoute avec plaisir rap et country, mais rien ne vaut Radio X avec son programme musclé : Guns n' Roses, Rage Against The Machine, Alice in Chains.

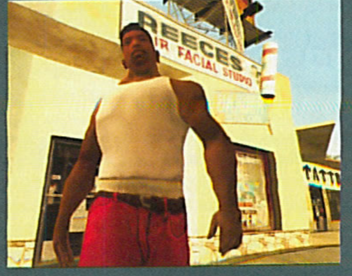


Des triades aux mafias, tous les gangs sont représentés.

T'as le look qui te colle à la peau

En intégrant des caractéristiques proches du jeu de rôles, Rockstar met l'évolution du personnage au centre de l'histoire. Non seulement ces nouvelles compétences permettent à CJ d'apprendre à mieux se battre et à se spécialiser dans ses armes favorites, mais elles lui apportent aussi endurance, force physique et sex appeal. Ce dernier trait s'acquiert en fréquentant assidûment coiffeur, barbier, tatoueur et en changeant très régulièrement de vêtements afin de rester propre et d'attirer les filles.





On se sent parfois bien seul et loin de la civilisation dans ces grands espaces...

Il revient ? Des rumeurs absolument infondées parlent d'une apparition de Tommy Vercetti, sous son masque de hockeyeur, exécutant les pauvres bougres qui osent s'aventurer de nuit en forêt.

EXCLUSIF XBOX

↑ Gordon Freeman est le dernier rempart de l'humanité contre la menace alien !

Half-Life 2

Rouquin, maladroit et binoclard : Gordon Freeman est pourtant une star !

Texte : Fred



Pendant que nous nous extasions sur *Halo 2*, nos compatriotes gamers du PC étaient eux aussi touchés par la grâce avec la sortie de *Half-Life 2*. Attendu depuis des lustres, ajourné de plusieurs semestres, la suite de l'un des Doom-like les plus populaires du PC était attendue de pied ferme... Il faut dire que Valve a su faire monter la pression autour de son jeu, à grands renforts de présentations spectaculairement efficaces. Le moteur graphique, en effet, affiche des textures d'une qualité invraisemblable, proche du photoréalisme. Les physiques sophistiquées et surtout la présence d'un Gravgun (arme permettant de bouger ou projeter des objets à distance) achevaient les plus sceptiques : *Half-Life 2* allait être une tuerie ! De toute façon, il était condamné à l'être... *Half-Life 2*, au final, s'est avéré un excellent jeu et a comblé la majeure partie des attentes de son public. Sans oublier les larmes émues des joueurs de *Counter-Strike* lorsqu'ils ont découvert le profond lifting de leur passe-temps préféré. La partie Solo, un peu plus courte qu'espérée, alternait des moments de pure bravoure ludique avec quelques passages plus quelconques, mais rien de dramatique cependant. Les ventes se sont envolées et forcément, un hit pareil ne pouvait pas nous échapper... Valve a finalement révélé les premières images de ce titre en exclusivité aux magazines officiels Xbox internationaux. Gabe Newell, boss de Valve, a affirmé que la version Xbox serait une copie parfaite de la version PC sur le plan technique... À quelques améliorations près ! Valve a affiné le système d'éclairage pour le rendre, assurent-ils, encore plus beau. Un véritable tour de force lorsque l'on met dos à dos les 64 pauvres Mo de Ram de la Xbox avec des configurations PC de 512 Mo et plus... De là à dire que le jeu a été mal optimisé sur PC, il n'y a qu'un pas que nous ne franchirons pas ici, fascinés que nous sommes par la version qui nous attend. Et, si vous en doutez, sachez qu'il s'agit bien évidemment d'images tirées de la version Xbox. Prévu d'un jour à l'autre avant le 31 décembre, *Half-Life 2* semble bien parti pour retenir notre souffle jusqu'à sa sortie.

Xtra

SOURCIER

Le moteur graphique, appelé Source, a servi de plate-forme commune de développement à de nombreux autres titres. Notamment à *Vampire The Masquerade*, récemment sorti sur PC. Aucune nouvelle concernant une éventuelle version Xbox.

Que choisir ? Le jour de sa sortie, diverses versions de *Half-Life 2* étaient disponibles, plus ou moins collector (et chères) selon leur contenu.





Tuez-le avant qu'il ne vous approche sinon ça va chauffer !



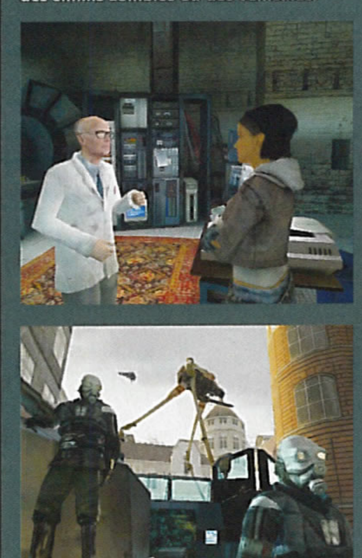
Les niveaux souterrains demanderont un bon sens de l'orientation.



Utilisez le Gravgun pour projeter des objets. Ici, une lame de scie circulaire.

Pied de biche, pluie de plomb

Valve n'a pas pondu un bête et beau jeu de tir, loin de là ! Le titre dispose de toutes les options les plus prisées des joueurs de Doom-like. Les phases de pilotage d'engins sont nombreuses et variées : que cela soit au guidon de petits hovercrafts ou derrière le tableau de bord d'une jeep, *HL2* va vous faire voir du pays ! Les neurones devront un peu se décrasser afin de résoudre les quelques énigmes ralentissant occasionnellement votre progression. Rien de compliqué, mais il est à noter que toutes ou presque font appel à la physique ! Enfin, on shoote beaucoup sur, au choix : des aliens, des miliciens, des similis-zombies ou des véhicules.

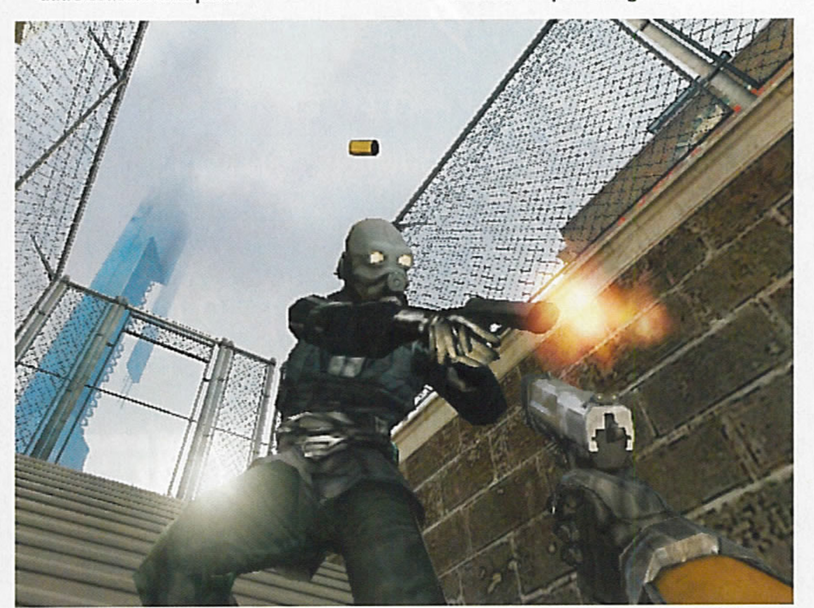




On se croirait dans un jeu réputé sur une autre console cubique…



Half-Life 2 vous fera rencontrer une belle brochette de personnages.



Là, vous allez choper une grosse migraine…

Xtra

VAPEUR
Half-Life 2, pour sa version PC, a inauguré un nouveau type de dispositif de protection contre le piratage. Il fallait en effet être connecté à Internet pour pouvoir activer le jeu la première fois… Et, comme il fallait s'y attendre, les serveurs ont eu du mal à encaisser le choc. Des milliers de joueurs ont dû poireauter pendant des heures avant de pouvoir lancer leur jeu !

Dog. À un moment donné, vous devrez vous occuper d'un chien. Ça va vous sembler gnagnan de prime abord, mais attendez avant de râler…

SURVIVREZ-VOUS ?

DIGITAL EXTREMES REVIENT AVEC DES GRAPHISMES ÉBLOUISSANTS ET UN MOTEUR PHYSIQUE EXCEPTIONNEL. JAMAIS COMBAT N'A SEMBLÉ SI RÉEL.

UNE AVENTURE SOLO MAGISTRALE

SUR UNE TERRE TRANSFORMÉE EN PLANÈTE PÉNITENTIAIRE. TOUTE LA PUISSANCE D'UN MOTEUR UNREAL® COMBINÉ AVEC LA TECHNOLOGIE HAVOK™.

L'EXPÉRIENCE MULTIJOUEUR ULTIME

INCLUS LES MODES DEATH MATCH, CAPTURE-THE-FLAG, TEAM DEATH MATCH, SIEGE ET FRONT LINE ASSAULT. RECOUREZ AUX VÉHICULES D'ASSAUT POUR MENER UN COMBAT SANS PITIÉ.

VOTRE ARSENAL ÉVOLUE SELON VOS CHOIX TACTIQUES

TOUTES VOS ARMES PEUVENT ÊTRE AMÉLIORÉES SELON 3 NIVEAUX DE DESTRUCTION (EX. : SNIPE//VISION INFRA-ROUGE//CHARGEUR AMÉLIORÉ//BALLES PERCE-BLINDAGE).

UN ÉDITEUR DE MAP (MAKE IT AND PLAY) INÉDIT

PERMET DE CRÉER DES MAPS ÉLABORÉES EN UN ÉCLAIR ET DE LES PARTAGER PAR INTERNET OU LAN SUR PC ET PAR CABLE LINK, CARTE MÉMOIRE OU XBOX LIVE SUR XBOX.

INCLUS UN MODE COOPÉRATIF EN ÉCRAN SPLITTÉ*

POUR JOUER LE MODE AVENTURE À 2 JOUEURS ET ÉLABORER DES TACTIQUES OFFENSIVES ET DÉFENSIVES EN BINÔME.

6 MAI 2005

PARIAHGAME.COM















*SEULEMENT SUR XBOX

"Un titre qui s'annonce des plus réussis.
On pourrait aller jusqu'à dire qu'il risque de devenir le meilleur FPS 2005."
XBM - Février/Mars 2005

PARIAH™

Retrouvez les dates de la tournée du concept car Pariah sur
www.pariahtour.com

Xpress

Fraîches, inédites et prises en mains, toutes les infos qu'il vous faut !

P19 Battlestations : Midway
Un océan de métal armé et organisé pas très Pacifique, mais de bonne guerre !

P20 Marvel Nemesis
Supers mais pas encore parfaits, les héros Marvel affrontent les bleus d'EA.

P20 Sid Meier's Pirates!
Trésor oublié ou île à déserter ? Pour le savoir, on s'y est aventuré sans s'économiser.

P21 Conflict : Global Terror
Plus mobiles, mais pas plus moraux, les anti-terros ne sont pas prêts de se taire...

1 : *Unreal 3* et son moteur en jettent. - **2 :** Le Moscone Center à San Francisco. - **3 :** Exclusif ! Les images de la nouvelle Xbox. - **4 :** Un public studieux devant *Hulk 2*. **5 :** J. Allard, le MC de MS. - **6 :** À gauche, Dave Perry. - **7 :** Atsushi Inaba de Clover Studio. - **8 :** Un yéti de Californie. - **9 :** Des outils graphiques inédits étaient présentés.

GameDevelopers Conference

Microsoft se prépare à la ruée vers l'or et affûte le Live !

Il n'y a pas que l'E3 dans la vie ! Moins médiatisée mais tout aussi passionnante, la Game Developers Conference permet aux professionnels de se rencontrer et de causer technique/art dans un cadre beaucoup plus studieux que celui de l'E3. Pour synthétiser, la GDC est un gigantesque colloque, ponctué de débats et tables rondes animés par les plus grands acteurs du développement (Molyneux, Wright, Inaba, Mizugushi...). Guerre des consoles, fréquentation en hausse, prestige des différents speakers... C'est certainement à cause de cela que le rassemblement a déserté la petite ville de San José pour s'établir au cœur de San Francisco, plus précisément dans le Convention Center. Trois étages de bel immeuble non fumeur antisismique en verre et béton ont à peine suffi pour héberger la grosse dizaine de milliers de visiteurs. À noter la fréquentation fortement en hausse de professionnels japonais, tant parmi les conférenciers que le public. Le marché nippon semble avoir quelques ratés et l'histoire se répète : la ruée vers l'or, c'est en Amérique que ça se passe !

Xtra

CDD À S.F. ?
La GDC de San Francisco est également un passage obligé pour toute personne qui cherche un emploi dans le jeu vidéo. Des milliers de graphistes, programmeurs ou designers débutants ont l'opportunité de rencontrer les gros studios dans des stands réservés à l'embauche. Vous savez ce qu'il vous reste à faire si vous voulez vous lancer...

Pour ce qui nous intéresse, sachez que Microsoft affichait la bonne humeur du champion qui joue à domicile et qui veut rallier le public à sa cause : la conférence de J. Allard avait tout de l'opération séduction en direction des forces vives du développement. Le volubile et hypnotisant gourou envoûte et chauffe la foule... mais il ne lâchera rien sur sa prochaine machine avant l'E3. Si rien n'a filtré concernant les caractéristiques physiques de la prochaine Xbox, nous avons déjà un avant-goût sur ses principes.

L'ère de la Haute Définition

Microsoft poursuit toujours son Saint Graal du Salon Digital, mais semble renoncer à l'idée du boîtier PC multimédia, au profit de sa nouvelle console. « *Nous entrons dans l'ère de la Haute Définition* », martèle le souriant chauve, pour qui la prochaine Xbox s'impose comme l'outil privilégié grâce à sa connectivité, la qualité de ses graphismes et son contenu personnalisable. Microsoft ayant compris que le succès public

Allez les bleus ! La French Connexion patrouillait à la GDC : le collectif français Lyon Games disposait d'un stand, et dans le public, on repérait de nombreux compatriotes investisseurs, créatifs ou designers...



P21 Spartan Total Warrior
Péplum peuplé de plein de batailles à taille empirique, c'est la Rome antique pas en toc !

P23 Metal Wolf Chaos
Avec un programme blindé, voilà peut-être la meilleure campagne du président...

P23 Raze's Hell
Guerre ouverte et sans merci pour flinguer l'envahisseur trop bon enfant.

P23 SCAR Squadra Corse Alfa Romeo
Une carrière qui roule, à condition de ne pas tomber en panne d'aspiration !

P24 Star Wars Épisode III
L'alliance de la Force a-t-elle pleins pouvoirs pour l'emporter de plein front ?

P26 Total Overdose
En flux tendu, le flingueur artistique chaud bouillant met la pression sur la détente !

10 : Bière gratuite = geeks heureux. - 11 : Le stand français de Lyon Games. - 12 : Les équipementiers se faisaient la guerre des stands. 13 : La conférence Microsoft avec J. Allard. - 14 : *Alien Hominid* a gagné de nombreux prix. - 15 : Y'en a qui bossent plus que d'autres...

d'une machine est dépendant de la quantité et la qualité de ses jeux, l'accent a été mis sur sa facilité de programmation. Difficile pour un jeune créatif de rester insensible devant un tel appel du pied ! Le Xbox *Live*, plus que jamais, reste l'atout numéro un de Microsoft : l'expérience acquise dans le domaine du online permet d'afficher de nouvelles ambitions (*voir encadré*). Allard a ensuite longuement vanté les mérites de la TVHD, l'équivalent américain de notre TNT nationale... Ce qui nous inquiète car cette norme graphique n'est pas prête de voir le jour en France. Le syndrome Minitel, ça vous rappelle quelque chose ? Suivra ensuite un film promotionnel où James Cameron, Alienware, Blizzard et Will Wright (*Les Sims*) viendront apporter leur soutien. Rappelant les chiffres records de *Halo 2*, Allard conclura son speech par la promesse que la prochaine Xbox sera la première machine où l'on pourra vendre un titre à 20 millions d'exemplaires... Prétention ou réalisme ? Réponse dans un an !

Gamertags et E-Business

La prochaine Xbox, en plus de ses capacités techniques effrayantes, disposera d'un service online innovant, si ce n'est polémique. Il sera désormais possible d'acheter des bonus pendant le jeu grâce à l'implémentation d'un système de transaction directe dans l'interface. Une manne financière pour un développeur et une coûteuse tentation supplémentaire pour le joueur... Hormis cela, les Gamertags seront plus complets, fournissant des informations extrêmement détaillées sur votre profil et encourageront la création de listes, un peu comme le logiciel Messenger. Vous pourrez également changer à la volée les musiques et en choisir une parmi plusieurs disponibles online.



On pourra acheter des pièces virtuelles contre de l'argent réel !



Les bandes sonores seront si possible sous licence.



Tout ce à quoi vous jouez est répertorié ici.

No Comment... Officiellement, il n'y avait aucun jeu de prochaine génération présenté pendant la GDC. Mais ce nouveau moteur d'*Unreal 3*, on le sent bien optimisé pour tourner sur une console future...

La guerre des modes

Bonne nouvelle pour les *aficionados* de Games Workshop, la licence *Warhammer* intéresse de nouveau un éditeur et pas n'importe lequel ! Namco a effectivement passé un accord avec la firme anglaise pour plusieurs titres adaptés de son plus célèbre jeu de plateau. À ce niveau-là, on n'en sait pas beaucoup plus si ce n'est qu'il faut s'attendre à voir ces titres débarquer sur les consoles de nouvelle génération. Au moins, on est sûr que ce sera à la pointe techniquement !



Royaume sans limites ?

Le développeur Blueside réserve quelques surprises aux amateurs de stratégie militaire. Mieux que les bonus à débloquer dans *The Crusaders*, *Kingdom Under Fire : Heroes* ne proposera pas moins de sept nouveaux persos aux styles bien distincts. Le *Live* aura également son lot de nouveautés avec, entre autres, un mode Bataille en Coop'. Une saga qui n'est pas près de s'éteindre puisque le développeur a aussi prévu de la porter sur les nouvelles machines.



Tir groupé à l'ancienne !

Vous aviez craqué sur la réédition du mythique *Metal Slug 3* ? Eh bien, souriez à nouveau : un pack *Metal Slug 4* & *5* est prévu ! On ne connaît pas la date de sortie avec exactitude (d'ici la fin de l'année), par contre, on sait que les versions seront identiques à celles d'origines. Espérons juste que le *Live* soit toujours pris en compte pour la gestion des scores. Si *Metal Slug* vous est encore inconnu, vous découvrirez tout simplement la crème du *shoot 'em up* de la belle époque !

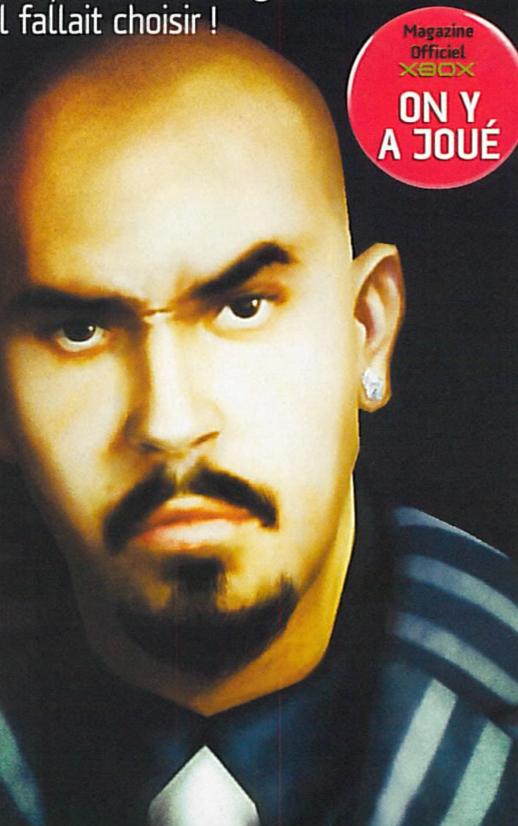


187 Ride or Die

Xbox Live — Jouable / Téléchargement

Jusqu'ici, entre flinguer et conduire, il fallait choisir !

Magazine Officiel Xbox — ON Y A JOUÉ



Dév. : Ubisoft	Éd. : Ubisoft
Genre : Action	Live : 8 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 ou 2	Sortie : 3e tr. 2005
Site : www.ubisoft/fr	

Croisement réducteur d'un *GTA* et d'un *Burnout*, ambiance gangsta en cavale permanente, *187 Ride or Die* a l'efficacité d'une balle de Magnum. Dans le mode Solo, entièrement scénarisé par le biais de cinématiques, le respect dû à votre clan se gagnera au volant de bolides lâchés en pleine rue. Mais à L.A., un bon moteur ne suffit pas ! Ici, les fenêtres ouvertes ne servent pas qu'à faire péter les basses. Si votre passager est à la place du mort, il a bien l'intention de vendre chèrement sa peau. Équipé d'un petit flingue sur la ligne de départ, il obtiendra très vite des armes à feu autrement plus puissantes grâce à des items dispatchés sur le bitume. Au pire, il suffira d'un violent choc pour piquer l'arsenal d'un concurrent ! AK-47, Jack-Hammer (fusil à pompe automatique) et lance-roquettes ne laisseront aucune chance à vos adversaires. Au cas où, il sera toujours temps d'utiliser aussi des cocktails Molotov ou des mines ! Rassurez-vous, sur le terrain, la conduite très arcade fait un duo explosif parfait, car elle est combinée avec le système de tir assigné sur le stick analogique droit. Les dérapages deviennent l'arme principale de la conduite (pour faire grimper une jauge de boost) tandis que vous transformez les adversaires en carcasses compactées dans de somptueux ralentis. Au total, le mode scénarisé proposera huit types d'épreuves. Des plus répandus comme le Survivor ou le Deathmatch, aux plus originales comme les challenges Coast Bomb où, tout comme dans Speed, une vitesse trop faible vous sera fatale ! Encore plus prometteurs, les modes Escorte et Cop Chase devraient particulièrement bien se prêter aux parties à deux sur écran partagé et atteindre des summums de sauvagerie en *Live* pour huit joueurs prêts aux pires bassesses !



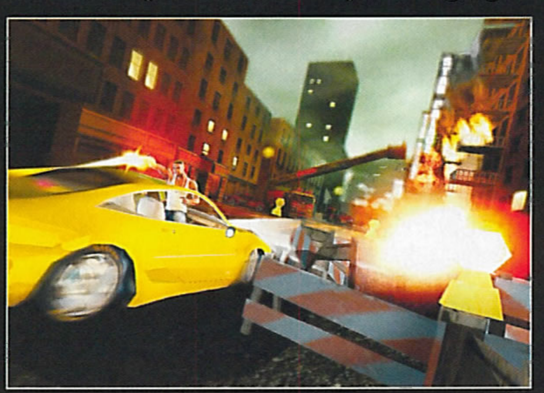
Avec le tir à 360°, rien de plus facile que de choisir sa cible !



La vue arrière réclamera des précautions pour ne pas s'encastrer dans le mur.



Les innocents joueront les trouble-fête pendant les gunfights.



Flingue à la main, il faudra surtout survivre au chaos de la ville.

Chauffard *or die* ! Plus d'un rédacteur attend *187*, ne serait-ce que pour se passer les nerfs après une fin de journée dans le chaos routier parisien. Non, Fred n'est pas forcément le seul concerné au *MOX* !



Battlestations : Midway

Faites cap sur le Pacifique, paradis des bellicistes.

- Dév. : Mithis
- Éd. : SCI
- Genre : Action
- Live : 16 joueurs max.
- Nbre joueur : 1
- Sortie : Sept. 2005
- Site : www.battlestations.net

Envie de faire trempette ? Prudence, cette baignade-là pourrait vous conduire 20 000 lieux sous les mers ! Car au début de la décennie 40, le Pacifique n'a rien d'un havre de paix... Sillonnés par les navires de guerre américains et japonais, les flots bleus de l'océan engloutissent titanesques esquifs, avions de chasse, bombardiers et marins. Mais pour qui aime naviguer en eaux troubles, la Bataille du Pacifique est l'occasion ou jamais d'aller à la pêche aux médailles. Jeune officier ambitieux, vous vous voyez confier le commandement d'une modeste flottille de la marine américaine. De Pearl Harbor à Midway, votre armada s'enrichira à mesure que vous démontrerez votre bravoure et vos talents de tacticien. À la croisée des genres, *Battlestations : Midway* est à la fois un wargame et un jeu d'action. En grand stratège, vous devez organiser au mieux les déplacements de vos navires, mais également de vos escadrilles qui s'élanceront d'un porte-avions ou d'une base aérienne. Vous distribuerez à chacun des ordres précis, soit en passant par une carte stratégique, soit directement. Vous avez en effet la possibilité de prendre à tout moment le contrôle de chaque unité de votre force d'attaque. Libre à vous de vous emparer de la barre d'un destroyer, et de vous la jouer forcené, en vous lançant à toute vapeur sur les navires ennemis que vous arroserez de tirs d'artillerie ou de torpilles. Réaliste, respectueux des faits, le nouveau produit-phare des Hongrois de Mithis n'est toutefois pas une simulation pure. Le maniement des différents bâtiments est aisé, et s'il n'est pas possible de faire un virage frein à main avec le HMS Prince of Wales, vous pourrez enchaîner sans difficulté les loopings aux commandes d'un F4F Wildcat, mythique chasseur embarqué. Original, complet et bien pensé, Battlestations : Midway croise vers le succès !



Ce cuirassé de la classe King George V résistera-t-il aux Zeros ?



Vous pouvez effectuer des réparations en temps réel.

Magazine Officiel XBOX — ON Y A JOUÉ



Le porte-avions est l'unité la plus importante de votre flotte.

Coup de froid chez Disney !

Prochaine grosse production de Disney, le film adapté du premier tome du *Monde de Narnia*, l'œuvre monumentale de CS Lewis, n'échappera pas à une adaptation sur petit écran. Jeu d'action/aventure, *Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique* opposera quatre jeunes héros aux forces maléfiques qui font régner un hiver perpétuel sur Narnia. La chasse aux cyclopes, minotaures, loups-garous et autres créatures effroyables s'ouvrira à Noël !



Un hérisson à l'ombre

À l'affiche de *Sonic Heroes* cet hiver, le hérisson Shadow, jumeau ténébreux de la mascotte de Sega. Moins speed que Sonic, mais bien plus agressif, l'animal partira sur les traces de son passé, équipé d'une brouette d'armes de destruction massive. Capable de piloter divers véhicules, Shadow croisera la route d'un certain nombre d'habitués de la saga, à commencer par le bon docteur Robotnik, dans un jeu d'action qui promet de ne pas manquer de piquant !



Léger sentiment de déjà-vu

Disponible aux États-Unis depuis la fin du mois de mars, *Combat : Task Force 121* a défrayé la chronique par son ahurissante originalité. Pour résumer le concept de ce titre hors norme, disons qu'il s'agit d'un shoot à la première personne, dans lequel le joueur se retrouve à la tête d'une petite escouade de super soldats de l'armée américaine, et doit lutter contre un groupe terroriste prêt à mettre le monde à feu et à sang. Tremble, Peter Molyneux, il y a plus créatif que toi...



Jackpot : *Le Monde de Narnia : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique* est un rêve de pigiste. Du long de ses 70 signes, le titre du prochain Disney va rapporter gros à certains !

Marvel Nemesis : Rise Of The Imperfects

Quand héros et zéros partagent l'affiche

- Dév. : Nihilistic Software
- Éd. : Electronic Arts
- Genre : Combat
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Sortie : 4e tr. 2005
- Site : www.marvelnemesis.ea.com

On ne sait pas encore si le mélange sera savant, reste que la liste des ingrédients tient de l'expérimental… Sûr de son coup, EA oppose en effet ses super héros maison à ceux de la Marvel pour leur en mettre plein le collant moulant… Il fallait oser s'attaquer de front à des monstres sacrés tels que Spidey ou Wolverine (Elektra n'ayant rien de sacré elle…), mais puisque ça a l'air basé sur l'excellent moteur graphique de *Def Jam FFNY*, avec la prise en mains qui le fait bien, pourquoi pas !



L'arachnéen n'aime pas les prises de contacts brutales…

Star Wars Battlefront 2

Un Star Wars tout sauf bas du front !

- Dév. : Pandemic
- Éd. : LucasArts
- Genre : Action
- Live : 24 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Sortie : 4e tr. 2005
- Site : Aucun

Malgré le peu de temps écoulé depuis la sortie du premier *Battlefront*, le maître mot de ce deuxième volet est nouveauté. Avec des cartes encore plus variées (dont certaines tirées de l'*Épisode III*), de nouvelles classes et la possibilité de prendre un vaisseau pour aller combattre dans l'espace, le jeu de Pandemic s'annonce à des années lumières du ratage. Cette année sera placée sous le signe de *Star Wars* ou ne sera pas !



Quelques rebelles, et l'Étoile Noire devient plus animée !

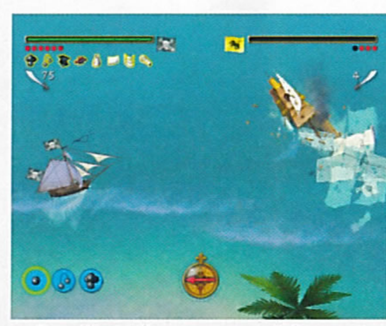
Sid Meier's Pirates!

Évitez le vague à l'âme en retapant un rafiot branlant !

XBOX LIVE TÉLÉCHARGEMENT

- Dév. : Firaxis
- Éd. : Atari
- Genre : Aventure
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Sortie : 27 mai 2005
- Site : www.atari.com/pirates

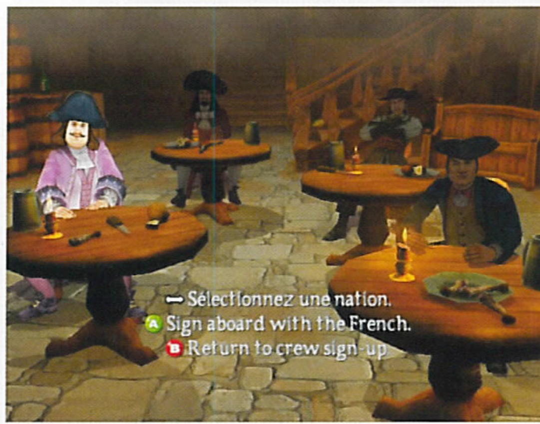
Il y a de ça 400 ans, les pirates n'attaquaient pas à coups de clavier… Leur truc, c'était plutôt le sabre bien rouillé (celui qui donne le tétanos rien qu'à le regarder) ou le supplice de la planche, tout ça pour piller une cargaison ou voler un bateau. Enfin ça, c'était les méchants pirates, or vous ne mangez pas de ce pain-là, pas vrai ?
Au travers d'une histoire de vengeance somme toute classique, vous allez devoir écumer les mers des Caraïbes à la recherche de la gloire et de la justice. Le jeu mélange ainsi batailles navales, gestion et mini-épreuves, le tout étant assez simple : même ceux qui ne différencient pas leur bâbord de leur tribord ne finiront pas traumatisés. Il suffit de choisir une nation amie parmi quatre, de faire attention à qui l'on s'attaque et de voguer des heures durant en récoltant richesses et indices, histoire d'améliorer, ou de changer, votre bâtiment et de localiser vos prochains objectifs.
Au vu de ce premier abordage, *Pirates!* est assez accessible, dispose d'une ambiance sympathique et d'une grande liberté d'action. De quoi promettre de nombreuses heures de jeu aux corsaires aspirants ou aux grands nostalgiques, rappelons que c'est le remake d'un jeu sorti en 1987 sur PC. Toutefois, le jeu de Firaxis Games semble manquer un brin d'ambition, et l'aventure risque de se révéler un brin routinière au bout de quelques jours en mer…



Ceux-là sont bons pour nourrir les requins alentours.



Pour habiter en Martinique, épousez la fille du gouverneur !



Rassurez-vous, vous pourrez changer de camp plus tard.



La main d'œuvre qualifiée vous attend dans les tavernes !

Multi supports : Peut-être aussi pour donner un background à ses super héros, EA s'est associé avec Marvel pour qu'une mini-série de comics sorte en même temps que *Marvel Nemesis*… Quel… talent ?





Le seul espoir de Rome : un mystérieux guerrier choisi par les Dieux.



Vous affronterez des armées entières de tribus hostiles.



Pas évident de se retrouver dans une telle cohue...

Spartan Total Warrior

Sega signe un jeu Rome Antique : le retour des jupettes !

- Dév. : Creative Assembly
- Éd. : Sega
- Genre : Action
- Live : Indéterminé
- Nbre joueur : 1
- Sortie : 4e tr. 2005
- Site : Aucun

Sega et son nouveau studio Creative Assembly ont décidé de reproduire le business plan brillamment pensé par Koei. Pour schématiser, on prend un contexte historique agité saupoudré de légendes (ici Rome, très mode en ce moment), on le décline en un titre de stratégie « sérieux » (*Kessen* ou *Rome Total War*) ou encore en jeu d'action bourrin (*Dynasty Warriors* et *Spartan* dans les cas présents). Si ça marche au Japon avec les samouraïs, ça doit marcher en Europe avec des Romains : aucun doute, il y a là une vraie logique commerciale ! *Spartan* a toutefois bien meilleure allure plastiquement que les jeux de Koei : le moteur graphique affiche autant de personnages à l'écran mais s'affranchit du brouillard ! Votre héros bastonne sans relâche des hordes d'ennemis, changeant à la seule force du poignet le cours de batailles homériques. Créatures fantastiques, coups surpuissants : Creative Assembly n'a visiblement pas été en fac d'histoire mais le but ici est de défouler, pas d'instruire. Ça bouge bien, c'est coloré et ça cogne dans tous les sens à grands renforts d'effets spéciaux : nous avons bavé devant les vidéos et les images... Il nous tarde de manier le glaive, mais il faudra patienter : la sortie n'est prévue que pour la fin de l'année, autant dire aux calendes grecques... On se battra pour avoir plus d'infos lors de l'E3 !

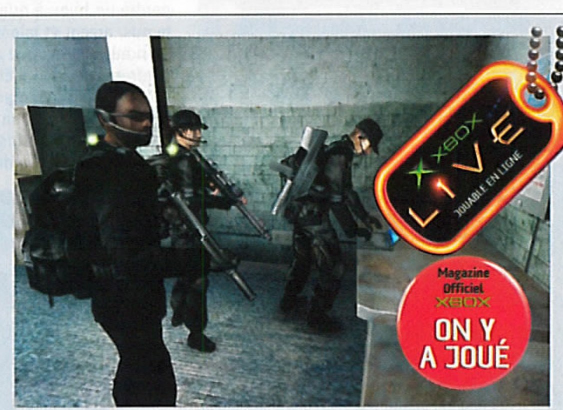
Vendus, mais pas trop... à peine racheté par Elevation Partners (dont Bono de U2 est actionnaire), Eidos intéresse encore plus SCI qui fait monter les enchères. Suspens...



L'ennemi peut repérer la visée laser des fusils de snipe.



Désormais, le monde entier est votre terrain de chasse.



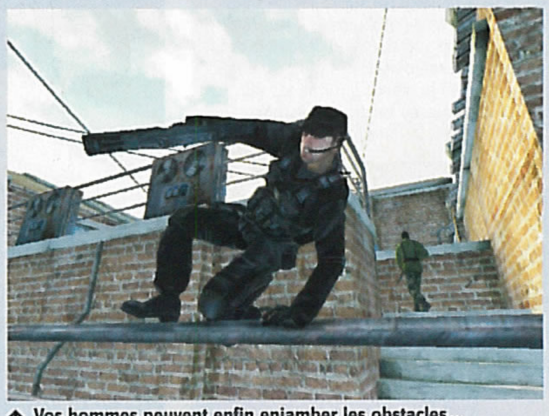
Pour progresser, utilisez les terminaux informatiques.

Conflict : Global Terror

Quand Conflict entre en conflit avec Rainbow Six...

- Dév. : Pivotal
- Éd : SCI
- Genre : Action/stratégie
- Live : Indéterminé
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Sortie : Juin 2005
- Site : www.conflict.com

À une époque où les titres à terroristes se multiplient, où nombre de jeux d'action en équipe circulent sur le marché, personne ne donnait cher de la peau de *Conflict*, surtout après son demi-échec au Vietnam. Pivotal a donc changé de stratégie, passé son vieux moteur 3D au napalm... et revu ses ambitions à la hausse. Le développeur abandonne les guerres du passé et délaisse l'unité de lieu qui faisait à la fois le charme et la pesanteur de la série, et regarde vers l'avenir. Un avenir sombre et désespéré, peuplé d'êtres mal intentionnés, de prises d'otages, de menaces nucléaires et de travail pour les unités anti-terroristes. Plus tactique que ses prédécesseurs, plus difficile aussi, ce *Global Terror* ne semble pas révolutionner la série, mais la fait progresser. L'interface est plus intuitive, l'équipement s'enrichit d'accessoires sympas (grenades diverses, vision nocturne et thermique) et vos quatre chasseurs de terroristes font enfin preuve d'une certaine agilité. Ils pourront ainsi escalader des murets d'une trentaine de centimètres, obstacles autrefois incontournables. Les réflexes ne sont pas encore au point : les trois persos que vous ne contrôlez pas directement font encore trop souvent n'importe quoi. Après avoir doté l'escouade de muscles, Pivotal n'a plus qu'à lui offrir des cerveaux, et ce nouveau *Conflict* fera alors trembler la concurrence !



Vos hommes peuvent enfin enjamber les obstacles...

L'héros *in* ? Toujours très bavard, trop peut-être, Brandon nous a avoué son deuxième prénom, japonais qui plus est. Deux indices : il sonne plutôt féminin et l'idéogramme signifie entre autres « espoir »...

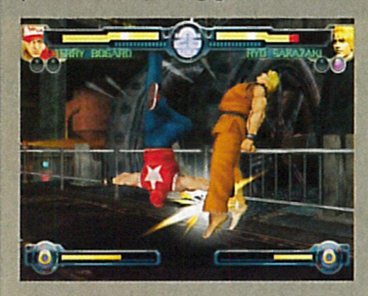
Carton à plier bientôt !

Alors que *Burnout 3* tourne encore à plein régime sur le Xbox *Live* et que la tôle froissée se compte maintenant en mégatonnes, *Burnout Revenge* pointe déjà son capot à l'horizon. Aucune info sur une date hypothétique de sortie ni sur les modes de jeu envisagés. En contrepartie, voilà déjà un des premiers screens dispos, où l'on ne peut que constater le gain de réalisme des graphismes. Patience, Criterion Studio est sur table d'écoute, et le *MOX* sur les dents, pour rafler la moindre news !



Terry prend du volume...

Les combattants de *King of Fighters* reviennent régler leurs comptes, mais en 3D cette fois. Ce qui fait espérer des coups plus spectaculaires et des possibilités d'esquives supplémentaires. En plus de six petits nouveaux qui se tapent l'incruste et de quatre persos cachés, *KOF : Maximum Impact* inaugure aussi un coup spécial encore mystérieux : le Knock Back Attack. Espérons que cette série culte de la baston en 2D ne perdra pas en profondeur, ce qu'elle gagne en masse...



Dégustation assurée

La Xbox se transformera en confiserie géante le temps de suivre les aventures du jeune héros de *Charlie et la Chocolaterie*. Orienté vers l'action, le jeu proposera de visiter ladite chocolaterie et de réparer les dégâts causés par de sales gamins. En cas de problèmes, il suffira de s'empiffrer de sucreries pour acquérir des pouvoirs. Des réjouissances qui devraient séduire petits et grands gourmands du pad. Nous vous en reparlons dès nous aurons goûté à la friandise.



Juiced

Enfin mûr, le compétiteur pressé se savoure pleinement.

- Dév. : Juice Games
- Éd. : THQ
- Genre : Course
- Live : 6 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Sortie : Mai 2005
- Site : www.juicegames.com

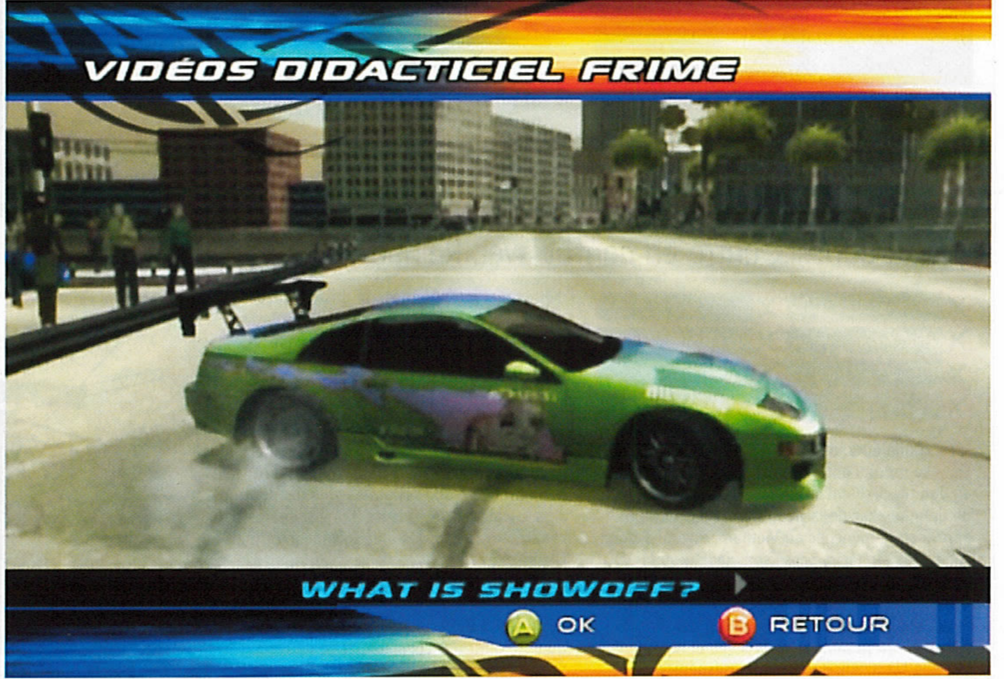
Après avoir échappé de justesse à l'expulsion définitive des circuits, Juice Games a su profiter de cette deuxième chance pour rendre son poulain vraiment compétitif. Nous vous avions déjà parlé du système de récompenses basé sur le respect, des améliorations radicales apportées à la conduite et de l'accessibilité de la partie tuning. Depuis, nous avons reçu une ultime version marquant les derniers tours de roues avant cette farouche compétition de street racing. Un constat s'impose : le mode Carrière est plus riche qu'il n'y paraît. Outre des talents de pilote et de mécano, il faudra développer de réelles qualités de meneur ! Pour être numéro un à Angel City, vous devrez former un clan. De toute façon, les événements vous y obligeront, car après quelques mois, beaucoup de défis devront se relever en équipe. Seulement voilà, les postulants se pointent bardés de bonnes intentions, mais sans les capacités adéquates. Et dans *Juiced*, comme dans la vraie vie, traîner un boulet n'apporte aucun bonus... En tant que chef, votre devoir consistera donc à prendre sur vous leur formation et leurs dépenses en évitant de flinguer votre réputation. Une fois un niveau correct atteint, leurs performances vous feront oublier tous les déboires occasionnés. Nous soulignerons un point non négligeable du jeu : le frisson. Vous savez cette tension qui monte quand les bolides sont mis en jeu... Car il n'y a rien de plus frustrant que de perdre un bijou à quatre roues qui a demandé temps, argent et talent ! La moindre fausse manœuvre provoque alors de terribles poussées d'adrénaline, loin d'être désagréables puisqu'on en redemande ! Alors oui, *Juiced* semble vraiment bien parti pour gagner le défi du respect vis-à-vis des titres concurrents. En tous les cas, il a déjà le nôtre.



L'absence d'indication de la lignée d'arrivée déroute un peu...



À tout moment, vous connaissez la position de vos équipiers.



Tutorial obligatoire pour apprendre les figures des défis de frime.

Cinéma : *Charlie et la Chocolaterie* n'est pas la première œuvre de Roald Dahl à être adapté sur grand écran. *Gremlins*, réalisé par Joe Dante en 1984 était adapté de l'un de ses tout premiers romans.





SCAR

Braquage à l'italienne chez Alfa Romeo.

Dév. : Milestone	Éd. : Black Bean
Genre : Course	Live : Indéterminé
Nbre joueurs : 1 à 4	Sortie : Juin 2005
Site : www.blackbeangames.com	

Dur dur de passer après *Forza*. *SCAR* tente la carte de la différence en ne proposant que des Alfa Romeo et un système de progression inspiré des RPG : le pilote évolue, pas la voiture. La santé, la vision ou l'intimidation seront développées en fonction du déroulement de chaque course. Le Tiger Effect permet de revenir quelques secondes en arrière avant une collision, à la manière du Prince de Perse. Original, mais avec une seule marque, il manque quelque chose...

Restez derrière un adversaire pour le pousser à la faute.

Raze's Hell

Petit et mignon rime avec éradication !

Dév. : Artech Studios	Éd. : Majesco
Genre : Action	Live : 8 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 ou 2	Sortie : Indéterminée
Site : www.majescogames.com	

La revanche approche pour tous ceux qui ne supportent pas la tendance rose bonbon des jeux vidéos. Alors que les Kewletts envahissent l'univers et répandent leur utopie dégoulinante de bons sentiments, la résistance s'organise autour de Raze. Cet antihéros un peu monstrueux devra lutter contre des ennemis armés de haches sucettes ou de lapins lance-roquettes ! En dehors des 20 missions, on nous promet un véritable délire sur le *Live* : Deathmatch, flag et foot !



Cette petite chose va connaître une mort prématurée.

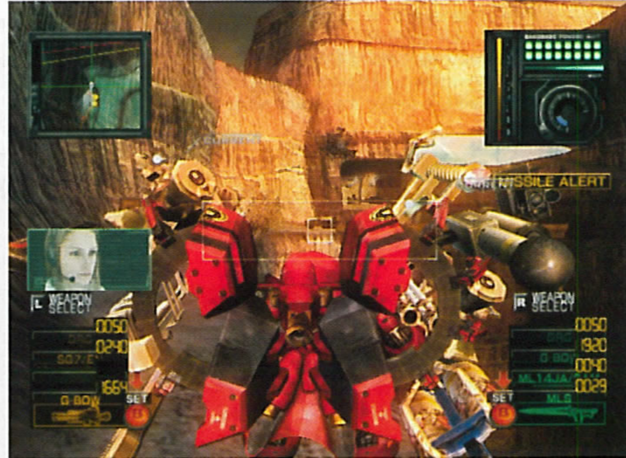
Metal Wolf Chaos

L'autre Loup mécanique rôde...

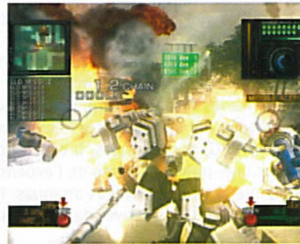
Dév. : From Software	Éd. : Indéterminé
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueur : 1	Sortie : Indéterminée
Site : www.fromsoftware.jp	

On avoue tout : cette preview tient plus du militantisme interne au *MOX* car il y a peu de chances que ce fantastique titre sorte un jour en France. Messieurs les éditeurs, si jamais vous voulez importer un jeu (après l'avoir correctement traduit bien sûr), ne cherchez pas plus loin... Il est injuste que seuls les gamers japonais en profitent ! *Metal Wolf Chaos* est l'un des plus beaux étalons de l'écurie From Software et s'avère tout aussi jouissif qu'*Otogi 2* ! Techniquement au sommet (si seulement *Steel Battalion* avait bénéficié d'un tel moteur !), ce jeu d'action à la troisième personne vous propose d'incarner le Président des États-Unis, rien que ça. Le Vice-Président a fait son putsch et il ne vous reste plus que votre exosquelette surarmé pour vous défendre. Le scénario volontairement idiot n'est qu'un prétexte pour aller tout péter dans des décors vastes et très détaillés. Malgré la frénésie ambiante, le jeu requiert un minimum de finesse et offre une palette de mouvements semblable à celle de *Gun Walkyrie* en bien plus jouable. Il y a par contre beaucoup plus de guns qu'il faudra apprendre à gérer, les 15 missions étant assez longues. Survolté et sublime à regarder, *MWC* propose une alternative arcade et speed qui ne manquera pas d'intéresser les amateurs de Mechas déjà lassés de *MechAssault 2*. On croise fort les doigts. Pensez à nous !

> « *Metal Wolf Chaos* s'avère tout aussi jouissif qu'*Otogi 2*. »



L'interface a l'air complexe, mais elle s'avère pratique et lisible.



On peut faire des attaques plongeantes sur les bâtiments.



Les boss sont de taille colossale ! Va falloir être vif...



Après votre passage, il ne restera pas beaucoup de néons en état de marche...

Gonflé : Raze dispose d'un fusil permettant de faire gonfler ses ennemis jusqu'à l'implosion ! L'infiltration sera aussi de la partie avec des méthodes bien fourbes.

Star Wars Épisode III : La Revanche des Sith

Si revanche il y a, du côté des joueurs, elle sera...

- Dév. : The Collective
- Éd. : LucasArts
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Sortie : 5 mai 2005
- Site : www.lucasarts.com

Le 05/05/05, une date de sortie étonnante, le film étant projeté mondialement deux semaines plus tard... À moins d'être à ce point curieux de découvrir avant l'heure la fin et les différents événements de cette conclusion attendue, on cherche encore l'intérêt marketing. Car cette *Revanche des Sith* reprend étape par étape « l'œuvre » de George Lucas en intégrant douze minutes de cinématiques du film. Un concept vieux comme Toulouse, qui permet ainsi aux fans de découvrir en avant-première les plus grands moments de son film fétiche. De type beat 'em all, vous y enchaînez les niveaux à grands renforts de sabre-laser. Les programmeurs évoquent aussi le genre RPG, pourquoi pas. Il est vrai que le personnage principal gagne de l'expérience et débloque ainsi de nouvelles attaques. Il vous suffit ensuite de les activer dans un sous-menu pour les utiliser quand bon vous semble. Mais la comparaison s'arrête là, car la part belle est faite aux combos. Il vous suffit d'appuyer sur une succession de boutons pour réaliser des mouvements spectaculaires : Anakin frappe, Anakin exécute des saltos, Anakin a la classe... Enfin presque. La modélisation laisse à désirer, en particulier Obi-Wan dont la ressemblance avec Ewan McGregor se limite à la barbe... Certaines sont à l'inverse plus réussies, à l'instar du Comte Dooku. Dans l'ensemble plutôt bien animé, les combats manquent un peu de rythme. Même s'ils tendent à se rapprocher des cinq films et qu'ils sont plus fidèles que dans la majorité des adaptations, certains détails chagrinent. Le joueur peut par exemple utiliser la Force, mais tout semble trop souvent dirigiste : on se place par exemple sur un cercle pour enclencher un saut spécial. De même, pour soulever un vaisseau gênant le passage, le joueur doit se positionner à un endroit précis pour déclencher une cinématique... Du côté du son, c'est heureusement moins obscur. Dès les premières portées sublimement orchestrées de John Williams, le joueur n'a qu'une seule hâte, sauter dans le tas en faisant valdinguer son sabre à tout va ! Visuellement, *Épisode III* s'en tire plutôt bien et ne manque pas de détails : de jolies étoiles brillantes, de belles textures, des sabres verts, bleus, rouges, mauves et plus si affinités. L'interaction avec les décors est limitée mais présente, et l'on a vite fait d'utiliser un élément 3D pour le projeter sur son adversaire. En dépit des modes Duel et Coopération, pas de *Live* à l'horizon.
Si le joueur se passe volontiers du premier mode, vu la morosité des affrontements en un contre un, la coopération en binôme aurait ravi les fans. Les fans, sans doute les premiers concernés, seuls aptes à faire l'impasse sur le moindre défaut pour gambader dans les paysages de Lucas. Les parents ensuite, qui parviennent ainsi à contenter leurs gamins en leur offrant le jeu juste après la séance ciné. À l'inverse, le joueur exigeant qui se sent autant concerné par les problèmes familiaux des Skywalker que par le temps qu'il fera demain, risque d'être déçu et de ne voir qu'un jeu d'action au potentiel certain, mais qui aurait pu proposer encore plus.
Que la Force soit avec cette *Revanche des Sith*, comme elle a pu l'être avec *Battlefront* et *Republic Commando* !

Xtra

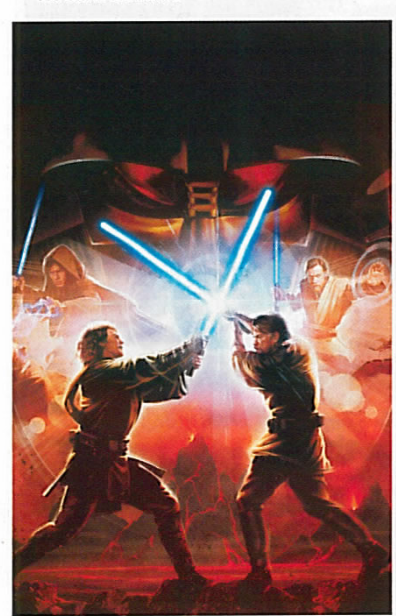
BRUCE SKYWALKER ?
Lors de cette présentation éclair, les spectateurs ont été gratifiés d'une démonstration pour le moins originale.
En effet, deux individus ont tenté d'impressionner la galerie en reproduisant des duels à la manière de *Star Wars*, soutenus par le thème *Duel of the Fates*.
Seul problème, l'un des deux a sorti des nunchakus fluorescents, les fans ont préféré fermer les yeux pour ne pas rire...

> « Cette revanche des Sith reprend étape par étape l'œuvre de George Lucas. »


En mode Versus, jouez absolument toutes les stars du film !


Épisode III propose un total de seize niveaux.


Droïdes et Sith seront vos principaux adversaires.


Le maître et l'élève en plein combat final. Prêts à changer l'histoire...


Dommage pour le mode Coopération, le jeu n'est pas compatible *Live*.


Chorégraphe de *Star Wars*, Nick Gillard a supervisé tous les combats.


Vous pourrez vous protéger et renvoyer les tirs.

Plus loin : Parmi les personnages jouables en mode Duel, ceux de base et ceux à débloquer au fur et à mesure, certains ont été spécialement créés pour le jeu. On a hâte de voir ces visages inédits...

Total Overdose

Il était une fois au Mexique, revu par des Danois accros à la tequila.



Drogués du jeu d'action, accros aux GTA-like, les dealers se font de plus en plus nombreux à vous proposer leurs ersatz aux effets, soi-disant, stupéfiants... L'overdose n'est pas loin ? Avant de tenter la cure de désintox, vous vous défoncerez bien une dernière fois, avec le futur produit de synthèse sorti des labos clandestins de Deadline. Les Danois s'attaquent tout simplement aux barons du genre avec un jeu d'action speed et explosif. Poursuites en bagnoles et gunfights frénétiques sont au programme d'un *Total Overdose* au sang chaud. Virée sous amphétamines dans un Mexique caricatural peuplé de caïds sans pitié, de petites frappes aux traits taillés à la machette, et de belles et indomptables pouliches, ce rodéo sauvage et sanglant laissera plus d'un étalon sur le carreau.
Sauvage, oui, mais stylé aussi. Dans *Total Overdose*, ce qui compte, ce n'est pas le nombre de mercenaires mexicains que vous tuez, mais la façon dont vous les éliminez. Sans peur et sans reproche, votre héros solitaire est un drogué des armes à feu, un esthète de la fusillade. Avec un arsenal de vingt armes à disposition et la possibilité d'en utiliser deux simultanément, le bonhomme est prêt à défoncer du *bandido* de loin, comme de près. Acrobate à ses heures, il dispose d'une soixantaine de mouvements spéciaux, à effectuer l'arme à la main. Plongeon vers l'ennemi, flingue en avant, élégant retourné pour mitrailler à 360°, ou esquive sur le côté accompagnée d'une mise en joue et d'un *headshot* fatal, Ram, fils d'un légendaire agent des Stup' américains, fait preuve d'une éblouissante dextérité. Loin d'être aussi empoté qu'un Tommy Vercetti (*GTA Vice City*), le brun nerveux aligne en continu, multipliant les combos. Plus il vise juste, plus l'action ralentit, à la manière du *bullet time* de *Max Payne*, l'autorisant à des mouvements toujours plus extravagants. Et lorsqu'il délaisse les automatiques légers, c'est pour se la jouer *Desperado*, et ravager temples incas et complexes industriels en usant de deux étuis à guitare mitraillettes. Une dizaine d'environnements, sièges d'une cinquantaine de missions, la douce musique de vos instruments de mort résonnera longtemps dans un jeu dont vous déterminerez vous-même le schéma de progression. Libre à vous de passer automatiquement d'une mission à l'autre, ou de vous installer au volant d'une quelconque décapotable, ou d'un tracteur (!), et de tailler votre route vers vos prochains objectifs, quitte à faire un crochet par la ville. L'histoire ne dit pas si on pourra faire une descente dans un bar et se jeter une petite bière mexicaine, mais le coin devrait être suffisamment animé pour que vous vous occupiez. Drogues, flingues et gangs, le cocktail a un goût de déjà-bu, d'autant plus fort que tant la technique que la mise en scène semblent avoir été calquées sur les produits-phares du parrain Rockstar. Imprévisible et nerveux, le rigolo titre latino qui vient du froid a le cran de se frotter à un gros caïd. À quelques mois de la sortie, la réussite totale se fera à l'arraché, mais le *gringo* en a suffisamment dans le ventre pour ne pas finir exécuté sommairement dans le désert...

Xtra

PREMIÈRES PERTES ?

Bière mexicaine, chips et guacamole, SCI n'a pas peur des clichés lorsqu'il s'agit de faire la promo d'un jeu qui sent bon le sable chaud latino. Toutefois, les journalistes présents lors de la présentation sont restés assez lucides pour voir les développeurs se faire malmener par leur propre jeu. Visiblement très difficile, *Total Overdose* fait déjà des victimes !

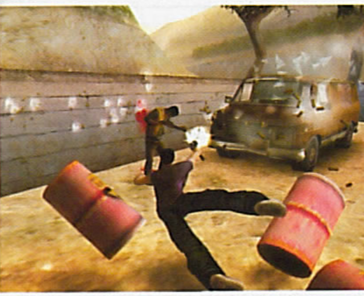
« Poursuites et gunfights frénétiques au programme d'un *Total Overdose* au sang chaud. »



Montrez à tous ces cocos que le *gringo* a du style.



Vous les avez aimés au cinéma, vous les adorerez en jeu, les étuis de guitares mitraillette !



20 armes, 60 mouvements : tout pour le gunfight !



Ram est aussi un acrobate aux paumes d'acier.

Trip : Tequila et psychotropes semblent circuler librement chez Deadline. Conséquence : pour définir leur jeu, les développeurs parlent d'un mélange entre *Tony Hawk* et *True Crime* !



Agenda mai 05

Un peu de science et beaucoup de fiction en mai, avec un fort penchant pour les plus glauques et terrorisants qui soient, sur écran ou derrière un volant !

Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
	2	3	4	5	6	7
			11			
	17		18			
	23		25			
		31				

2 – LARGUÉS AU LARGE
Mordant à en avoir le souffle coupé, voire la gorge tranchée, le DVD d'*Open Water* ouvre de nouveaux horizons bleu azur sur la phobie des grands blancs des océans rouge sang.

4 – TRIPLES X ?
Tri logique, *3 Extremes* regroupe trois longs-métrages fantastiques asiatiques inédits à découvrir, dont *La Boîte* du maître en art bestial scénarisé : Takeshi Miike (*Dead or Alive*).

5 – SAIGNER LES UNS LES AUTRES
Survie forcée pour le doc de *Pariah*, obligé de pratiquer la chirurgie destructrice par les pétards dans un Doom-like furieux et très complet, par les créateurs d'*Unreal*.

6 – L'IVRESSE D'ESSENCE
Pas la peine de simuler, le meilleur compétiteur routier est là et c'est *Forza Motorsport* ! Au taquet jusqu'à la ligne d'arrivée, sa conduite et sa tenue de route en mènent vraiment large !

17 – SABRER LA CAMPAGNE
Onirique, énergique, esthétique, le DVD Collector *Le Secret des Poignards Volants* atteint son but de plein fouet ! Une édition remplie de bonus tranchants impossible à éviter.

18 – DES GARS COLLATÉRAUX !
Les preuves de Force ultime sont réunies pour décider du sort de la galaxie dans *Star Wars : Épisode III La Revanche des Sith*. LA piste aux étoiles de l'année à ne pas ignorer !

23 – BLESSURES DE L'ARME
Offensive fatale de l'édition Collector du stigmatisant *Voyage au Bout de l'Enfer* de Cimino. Une expédition menée sans concessions, remastérisée pour des envolées ciné mystiques !

25 – TRISTE CIRE...
Dégoulinant, le flip de *House of Wax* tente de piéger sur fond d'horreur perpétrée à la cire dans une ville fantôme... Paris Hilton y fait figure de corps potentiel à sacrifier. Inquiétant ?

Patients ou malades ? Pour profiter au maximum du film, Berreb refuse catégoriquement de voir le trailer de l'*Épisode III*. Pire, Jeff préfère s'isoler chez lui pour un plaisir solitaire devant l'écran...

SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page!

ÉCOUTE & REMIX
Préécouter toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger:
TÉL> 0899 705 707
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MINIS)
Une sonnerie signalée par **M** existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! TÉL> 0899 705 707

100% QUALITÉ!
Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER
Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!

Recherche par nom:
TÉL> 0899 705 707
SMS> **PartieDuTitre** au **81111**.
Ex. **PAR** au **81111** pour Le Parrain

Recherche par thème:
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
+50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 705 707
SMS> **CodeThème au 81111**.
Ex. **1563** au **81111** pour Reggae

SMS+ 81111

RAP, RNB
- 03 Bonnie and Clyde — M 55305
- 113 fout la merde — 55604
- 1m73, 62 Kg — 56078
- 7 days — 54683
- 94 — 52049
- Afrodisiac — 52177
- Always on time — 55881
- Angela — 55594
- Another day in paradise — 56083
- Art de rue — M 55607
- Au summum — M 54580
- Avant de partir — 52187
- Avec classe — 55024
- Baby boy — M + 53068
- Baby cakes — 52398
- Bad boys de Marseille — 55945
- Bad intentions — 55606
- Bada boom — 53553
- **Belly dance** — M + NEW 52543
- **Belsunce breakdown** — M 56612
- Big Poppa — 53902
- Block party — 55777
- Break ya neck — M 54378
- Bye bye — M + NEW 52489
- California Love — 54245
- **Candy shop** — M NEW 52589
- Cargo de nuit 2005 — M 52600
- Caught up — M NEW 52642
- Ce mec ne lâche pas l'affaire — M 52568
- Changes — 54247
- Charisme — M 52606
- Coeur de pierre — M NEW 52615
- Comme un fils — 52328
- Crazy — 52202
- Crazy in love — M 54643
- D'amour ou d'amitié — M NEW 52662
- Dilemma — M 55917
- Donna — 52446
- Dr. Hannibal — M 54123
- Drop it like it's hot — 52353
- Du rire aux larmes — 56080
- Elle me contrôle — M 52609
- **Et c'est parti** — M + 52011
- Et j'attends — 52206
- **Et si tu n'existais pas** — M + NEW 52587
- Éternellement — M + 53675
- Être une femme — M NEW 52582
- Fashion girl — M NEW 52631
- **Femme like U** — M + 53747
- Forgot about Dre — 54249
- Freestyle — M NEW 52585
- Freestyler — 55582
- Fuck it (I don't want...) — M + 53824
- Gangsta's Paradise — 56685
- **Gentleman** — M + 52213
- **Get right** — M + 52515
- Goodies — 52256
- Gravé dans la roche — M 54495
- Hey oh — M + 54957
- **Hommes femmes** — M + 52382
- Honey — 52182
- Hotel — 53856
- **How we do** — M NEW 52571
- I don't wanna know — M + 53758
- I need a girl — 56301
- If I can't — 53606
- If there's any justice — M NEW 52731
- **In da club** — M + 54158
- It's like that — M NEW 52685
- J'ai des choses à te dire — 53258
- J't'emmerde — 54784
- Je danse le mia — 56145
- Je reste ghetto — M + 53756
- Just lose it — 52273
- Just married — 52175
- L'assassin — M 52266
- L'olivier — M NEW 52633
- L'orphelin — M + 53552
- Le mur du son — M 54497
- Le son des bandits — 56054
- **Le son qui tue** — M + 52053
- Lean back — 52381
- **Let me love you** — NEW 52558
- Let's get it started — 52086
- Like a toy soldier — NEW 52551
- **Locked up** — M + 52480
- Lose my breath — 52327

RAP, RNB (suite)
- Lose yourself — M + 55215
- Match nul — M 54501
- My band — 53795
- **My boo** — M + 52352
- Noble art — M 54758
- N°10 — 53929
- Obsession si es amor — 52432
- Only you — NEW 52732
- **Oye mi canto** — NEW 52540
- P.I.M.P — M + 54992
- Parle-moi — M + 53557
- **Petit frère** — M + 55610
- Pom pom pom — NEW 52535
- Pour ceux — 54964
- Real slim shady — M 56618
- Sales gosses — M 54757
- Sans (re)pères — M + 53150
- Showbiz — 52373
- Si loin de vous — 52321
- Signes — M NEW 52728
- Soldier — NEW 52559
- Sous l'oeil de l'ange — M NEW 52550
- Stan — 56634
- Steamy nights — NEW 52542
- **Still D.R.E.** — M + 54246
- Tallac — 52171
- The next episode — 56632
- Trop fresh — M NEW 52584
- Used to love u — M NEW 52610
- Vivons pour demain — NEW 52490
- Without me — M 56143
- X — 53777
- Yeah — M + 53624
- Zone internationale — 52331
- +490 Rap! — 1554

POP, ROCK
- A chi mi dice — 52539
- Abracadabra — M NEW 52724
- American idiot — 52325
- Asche zu asche — 54314
- **Bad day** — M + NEW 52549
- Besame Mucho (version rock) — M 52562
- Billie Jean — 56202
- Black or white — 55711
- Blackened — 54134
- Bohemian rhapsody — 54151
- Boulevard of the broken dreams — NEW 52552
- Boys don't cry — 55124
- Bring me to life — M 54364
- Californication — 56760
- Call me — M 52702
- Close to me — 55141
- Cocaïne — 56940
- Come as you are — + 55713
- Cry me a river — M 54177
- Curtain falls — M NEW 52663
- Do somethin' — M NEW 52385
- Du hast — 55281
- Enjoy the silence — 53884
- Enjoy the silence (LP remix) — 52250
- Epro — M NEW 52629
- Every breath you take — 55817
- Everybody's changing — M NEW 52729
- Everytime — 53978
- Flash Dance-She is a maniac — 55149
- Get the party started — M + 56065
- Going under — + 53041
- Hotel California — M + 56765
- Hysteria — 53546
- I just wanna live — M NEW 52616
- Ich will — 54385
- In the shadows — 53355
- Jerk it out — M NEW 52726
- Jump — 55656
- Karma — M NEW 52622
- Kashmir — 54415
- Left outside alone — 53673
- Mein Teil — 52240
- Misunderstood — NEW 52541
- Money's too tight — M NEW 52723
- Mutter — 54375
- Nothing else matters — 54135
- **Paint it black** — M + 55750
- Protège-moi — 53524
- Rape me — 55349
- Rock around the clock — 55163
- Seven nation army — + 54334

POP, ROCK (suite)
- She will be loved — 52130
- Smells like teens spirit — 55340
- Smoke on the water — M 55427
- Smooth crimal — 54280
- Somebody told me — NEW 52249
- Sonne — 54374
- Special K — 52326
- Stairway to heaven — 56790
- Sunday morning — M NEW 52696
- The call of Ktulu — 54133
- The final countdown — 54551
- The Reason — M + 53994
- This love — 52073
- Toxic — 53558
- Welcome to my truth — M NEW 52575
- What you're waiting for — NEW 52433
- Words — M NEW 52637
- You are my world — M NEW 52725
- Zombie — 54934
- +770 Pop/Rock! — 1561
- +60 Rock'n roll! — 1581

ROCK FRANÇAIS
- Apologie — 54047
- C'est quand le bonheur — 54922
- Ça c'est vraiment toi — 56120
- Cendrillon — 56122
- Contact — + 52505
- Dans un verre à ballon — 52012
- Dernière danse — M 54382
- Du courage — NEW 53448
- **J'ai demandé à la lune** — M 56096
- J'sais pas danser — M NEW 52570
- Jeune et con — 55779
- L'aventurier — M 56097
- Lambé an dro — 54048
- Le reste du monde — M NEW 52608
- Le vent nous portera — 56769
- Ma vie devant toi — NEW 52698
- Mala Vida — 56178
- Martin — NEW 52479
- On savait (devenir grand) — NEW 53922
- Salut à toi — 54033
- Sarah — NEW 52514
- **Tout le bonheur du monde** — M + NEW 52469
- +180 Rock Français — 1548

HARD ROCK
- Aces high — 54407
- **Amerika** — M + 52362
- Back in black — 54392
- Behind blue eyes — 53481
- Breaking the habit — 53962
- Broken — 52317
- Chop Suey — 53113
- Da hui — 53595
- Duality — 52014
- Faint — 54671
- Fear of the dark — 54408
- Frantic — 53145
- From the inside — 53578
- Hard as a rock — 55301
- Hell bells — + 55273
- **Highway to hell** — + 55688
- I miss you — 52043
- I was made for loving you — 54984
- In the end — M 54219
- In too deep — 55782
- Mobscene — M 54490
- My immortal — 53480
- My plague — NEW 52699
- **Numb** — M + 54896
- **Numb/Encore** — M + 52545
- People = shit — M 52573
- Personal Jesus — 52184
- Somewhere I belong — M 54222
- Still waiting — 54433
- This is the new shit — 53174
- Thunderstruck — 54393
- Ya'll want a single — 53913
- +80 Hard Rock! — 1543

VARIÉTÉS
- Adieu jolie Candy — 53786
- Adieu Monsieur le Professeur — 52477
- Ailleurs comme ici — M NEW 52647
- Aimer — 53447
- Ainsi sois-je — 54566
- Alexandrie Alexandra — 56222
- Allumer le feu — M 56228
- Anais nin — M NEW 52659
- Apprends-nous à rêver — M NEW 52660
- Au café des délices — 55597
- Au paradis — M NEW 52583
- C'est de l'or — M NEW 52592
- C'est toi que je t'aime — 55579
- California — 52229
- Cette année là — 56396
- Concerto pour deux voix — M NEW 52646
- Couleur menthe à l'eau — 56230
- D'un piano à l'autre — NEW 52372
- Dès que le vent soufflera — 54197
- Désenchantée — 56214
- Don Juan-Changer — M NEW 52553
- Dragostea din tei — M + 53819
- Ecris l'histoire — M NEW 52625
- Elisa — 55720
- Elle danse seule — 52208
- Elle, tu l'aimes — 55889
- En apesanteur — 55549
- En chantant — M + 55327
- Ensorcelée — 53955

VARIÉTÉS (suite)
- Entre nous — M 55456
- Envole-moi — 54276
- Et l'on y peut rien — M 54595
- Et puis la terre — M 52444
- Etre à la hauteur — 52408
- **Face à la mer** — M + 53903
- Femme libérée — 53635
- Fuck them all — M NEW 52467
- Hymne à l'amour — 54013
- Il suffira d'un signe — 55095
- In assenza di te — 54715
- Innamoramento — 56411
- J'ai encore rêvé d'elle — 55615
- J'aurais voulu être un artiste — 56110
- J'avais quelqu'un — NEW 52547
- J'en sais rien — M NEW 52641
- J'te reconnais pas — M NEW 52643
- Je n'ai pas changé — 53256
- Je ne sais pas son nom — 52323
- Je suis mes pas — M NEW 52648
- Je t'aime, moi non plus — 56026
- Je te promets — M 54555
- Je te rends ton amour — 55593
- Je vais à Rio — 56223
- Je vais t'aimer — 53272
- **Je viens du Sud** — M + 52470
- Je voudrais dormir — M NEW 52626
- Je voudrais que tu me consoles — 52280
- L'aigle noir — + 55690
- L'âme stram gram — 55838
- L'envie d'aimer — 55603
- L'instant X — 55835
- L'orange — 53333
- La rivière de notre enfance — M + 52329
- La solitudine — + 54489
- Laissez-moi danser — M + 54260
- Laura — 53444
- Le casse de Brice — M NEW 52632
- Le monde est stone — + 55165
- Le petit bonhomme en mousse — M 55629
- Le poulailler — 53954
- Le prélude de Bach — 53237
- Les filles — M NEW 52617
- Les lacs du Connemara — + 55331
- Les mots — 55592
- Les rois mages — 56811
- Libertine — 56212
- Ma liberté de penser — M 54315
- **Ma philosophie** — M + 52369
- Ma révolution — 53877
- Manhattan Kaboul — 56312
- Marche à l'ombre — M 52720
- Maria Magdalena — M 53044
- **Marie** — M 55818
- **Mistral gagnant** — M + 54200
- Mon amant de St-Jean — 55545

OFFREZ!

Offrez un logo, un logo PERSO, une sonnerie, un jeu... C'est très facile!
TÉL> 0899 705 707 Il suffit de préciser le numéro du destinataire au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 30903 OCEANE au 81122
OFFRIR POURTOI 34116 au 81122

- Mon Eldorado — 53560
- Mon essentiel — NEW 52687
- Morgane de toi — 54201
- Mourir demain — 53924
- N'importe quoi — 54552
- Natation synchronisée — M NEW 52627
- Petite Marie — 55117
- Pourvu qu'elles soient douces — 55841
- Quand je vois tes yeux — 53214
- Que je t'aime — + 56225
- Quelqu'un pour quelqu'un — M NEW 52644
- Qui a le droit ? — 53006
- Qui de nous deux — M 53322
- Rodeo — 52411
- Safe.sex — M NEW 52630
- Sale temps — M NEW 52645
- Sans contrefaçon — 56213
- Satellite — M NEW 52675
- Si demain... (Turn around) — 53462
- Si seulement je pouvais lui manquer — 53839
- Sortir ce soir — M NEW 52628
- SOS d'un terrien en détresse — 52537
- Stach stach — 56064
- Tant pis — 53335
- Tes états d'âme Éric — 52510
- Toi et moi — M NEW 52650
- Tous les cris, les S.O.S. — + 53693
- Tout le monde y pense — M NEW 52624
- Trois nuits par semaine — NEW 52695
- Une belle journée — 56095
- Vivo per lei — 54320
- Vivre pour le meilleur — 55601
- Vous les femmes — M 56008
- +930 Variétés! — 1564
- +20 Comédies musicales! — 1574
- +20 Humour! — 1598

DANCE, ELECTRO
- ABC — NEW 56566
- Aerodynamic — 56613
- Blame it on the boogie — NEW 53247
- Break my stride — M NEW 52591

DANCE (suite)
- California Dreamin' — M + 53805
- **Call on me** — M + 52460
- Can you feel it — 54759
- Cha cha slide — 53830
- Chihuahua — M + 54121
- Children — 56168
- Daddy DJ — + 56642
- Despre Tine — 52120
- Dragostea din teï — 53820
- Drop the pressure — M NEW 52590
- Enola Gay — 54936
- Follow me — 54662
- **Four to the floor** — M + 52116
- Give me the night — 54593
- Heaven — 52191
- Hit my heart — 53832
- I will survive — + 56631
- Illusion — 53304
- Lady's light — M NEW 52611
- Lift me up — NEW 52676
- Make me feel — M NEW 52689
- Megamix — M NEW 52730
- Money — 53915
- Oxygene — 52276
- Pop Corn — + 56094
- Pop Corn — 53947
- Pump it up — + 53734
- Robot rock — M NEW 52614
- Satisfaction — M + 54114
- Sweet dreams — 55089
- The week end — M NEW 52579
- The World is mine — NEW 52560
- **Un monde parfait (2005)** — M NEW 52639
- +360 Dance! — 1559
- +50 Disco! — 1580

ZOUK, REGGAE
- 1er gaou — M 56485
- Alice, ça glisse — 55608
- Ami Oh — 52054
- An vle an gyal — 52194
- Ba moin en ti bo — 56954
- Buffalo Soldier — M + 56333
- Could you be loved — 56767
- Coupé Décalé — 52145
- Debrouya — 53615
- Donne moi ton number — 53329
- Flamme — M + 52013
- Get up stand up — 56135
- Get up stand up — M NEW 52618
- L'hymne de nos campagnes — + 56360
- **La dernière danse** — M + 52093
- Laisse parler les gens — M + 54553
- Mon soleil — 52495
- Move together — 53616
- No woman no cry — + 56758
- Océan — M 54949
- One step beyond — 56546
- Reviens — 52502
- Se pa pou dat — 52527
- Sortez-les — 54740
- Tchenbé nou — 52193
- Tempted 2 touch — NEW 52733
- Un gaou à Oran — 52008
- Vas-y Franky (Fruit de la passion) — M + 56953
- Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni — 53037
- +50 Zouk! — 1565
- +60 Reggae! — 1563
- +10 Ska! — 1592
- +20 World! — 1582

RAGGA, DANCE HALL
- Angel — 54380
- Chou à la crème — M NEW 52661
- Chut dem a chat — 52046
- Dancehall x-plosion — 52165
- Gardes Cocotte — 52454
- Get busy — M 54661
- Hey sexy lady — M 54388
- Jump up — 52500
- Love dem so — 52498
- Pon de river, pon de bank — 52493
- Pull up — 53972
- **Ragga string** — 53893
- Tunda clap — 52499
- +20 Ragga! — 1535

ITALIE, LATINO
- (Choopeta) Mamae eu quero — 52097
- Brazil — 56808
- Commandante Che Guevarra — 55335
- Dilema — M NEW 52635
- El condor pasa — 56399
- **Enamorame** — M + 52318
- Gloria — 53283
- **Obsession** — M + 53887
- Salsa — 54370
- Sara perche ti amo — 53282
- Se bastasse una bella cansone — 53651
- Sientelo — 53925
- **Ti amo** — M 55568
- Una storia importante — + 52457
- Vivimi — M NEW 52636
- +60 Latin! — 1579
- +20 Italie! — 1594

RAÏ, ORIENTAL
- A vava inouva — 55318
- **Abdel Kader** — M 55435
- Alabina — 52441
- Aleche Houa — M NEW 52665
- Baida mon amour — 52414
- Didi — + 56698

RAÏ (suite)
- El Awama — 52440
- El Salam Alaikoum — 53679
- Les papiers — M NEW 52666
- Menfi — 55432
- Rachid System — M + 52359
- Sair Fer — M NEW 52664
- Sobri — M + 53905
- Wahrane wahrane — 55374
- Ya rayah — 55334
- Youm wara youm — 55433
- +50 Raï! — 1562

CLASSIQUE, JAZZ
- 5ème Symphonie — M 56879
- Agua de Beber — 54097
- Bolero — 55176
- **Carmina burana** — M 55723
- Desafinado — 54096
- Georgia on my mind — 56405
- Hit the road jack — + 56885
- In the mood — 54213
- Jésus, que ma joie demeure — 53971
- La flûte enchantée — 55795
- La lettre à élise — 56881
- La marche Turque — 55833
- Rigolletto-La donna e mobile — 52399
- Take five — 54400
- +40 Classique! — 1558
- +50 Jazz! — 1560

CINÉ, TV
- 1492, Christophe Colomb — + 56090
- 24 heures chrono — 53411
- **24 heures-Sonnerie de la CTU** — 53422
- 7 jours pour agir — 54436
- 9 semaines 1/2-You can leave your hat on — 54503
- À la poursuite d'Octobre Rouge — 55857
- **Agence tous risques** — M + 56826
- Albator — + 56719
- Alias — 56319
- Ally Mc Beal — 56704
- **Amélie Poulain** — M + 56633
- **Amicalement vôtre** — M + 56603
- **Angel** — M 56851
- Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries — 56489
- Arizona Dream — 56794
- Arnold et Willy — + 56844
- Arsène Lupin (série TV) — 52319
- Austin Powers — 56751
- Bambi — 52516
- Banzaï — 52080
- Beetlejuice — 55967
- Belle et Sébastien — 55934
- **Benny Hill** — M 56820
- Bodyguard-I will always love you — 53011
- Borsalino — 54971
- Braveheart — M + 55968
- Buena Vista Social Club-Chan Chan — + 56186
- **Buffy contre les vampires** — 56616
- Bullit — 55969
- Caliméro — 55960
- Candy — + 56610
- Capitaine Flam — M 56717
- Cat's eyes — 55129
- Chandi Jaisa Rang Hai Tera — M NEW 52654
- Chapeau melon et bottes de cuir — 56738
- Chapi Chapo — M + 56650
- Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) — 54780
- Charmed — + 56852
- Cosmos 1999 — 56819
- Cowboy bebop — 56363
- Dallas — 56652
- Dead Zone — 53492
- Délivrance — 56958
- Denver le dernier dinosaure — 53020
- Die Hard-Une journée en enfer — 54895
- Dil dhadakne ka sabad — M NEW 52652
- Dilwale Dulhania Le Jayange — 53854
- Dirty Dancing-Time of my life — M + 53713
- **Dragon Ball GT** — M + 54343
- Dragon Ball Z — 56789
- Espace détente-L'amérique — NEW 52613
- Evangelion — 55231
- Fantômas — 54789
- Flashdance — 56024
- Fort Boyard — 56919
- Frère des ours-On my way — 53423
- Frida-Burn it blue — M NEW 52594
- Frida-La Bruja — M 52519
- Friends-Thème — M + 56617
- Furyo — 52430
- Futurama — 56989
- Ghost in the shell — 54344
- Ghost-Unchained melody — + 56464
- Ghostbusters-SOS fantômes — 56263
- Goldorak-Là haut, là haut... — + 56654
- Goldorak-Le prince de l'espace — 54809
- Grease — + 56754
- Great Teacher Onizuka — 56029
- Gundam wing — 54242
- Halloween — M 54000
- Happy Days — 56929
- Hawaï police d'état — + 56818
- Hellsing — 55230
- Il était une fois dans l'ouest — + 56658
- Il était une fois en amérique — 56249
- Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en ré mineur — 54346
- Iznogoud — + 52572
- Jackass — 53515
- James Bond-GoldenEye — 56265
- James Bond-Le monde ne suffit pas — NEW 56288

CINÉ, TV (suite)
- James Bond-Meurs un autre jour — 55916
- **James Bond-Thème** — M + 56639
- Jayce et les conquérants de la lumière — 54900
- Jeux interdits — M + 56792
- **K2000** — 56847
- Ken, le survivant — 53022
- Kill Bill-Bang Bang — 53389
- Kill Bill-Battle Without Honor... — 53440
- Kill Bill-Don't make me misunderstood — 53439
- Kill Bill-Twisted Nerve — 52196
- L'Âge de glace — 56304
- L'effet papillon — M NEW 52597
- **L'exorciste** — M + 56740
- L'homme qui tombe à pic — 56842
- L'île aux enfants-Casimir — 56602
- L'Inspecteur Gadget — M 56733
- **La 7ème compagnie** — M + 53023
- La beuze-99 Luftballons — + 54139
- La Boum — + 56655
- La Boum 2-Your eyes — 54893
- La chèvre — 56270
- La famille Adams — + 56893
- **La panthère rose** — M + 56629
- La petite maison dans la prairie — 56815
- **La soupe aux choux** — M + 56040
- La vérité si je mens — 54472
- La vie est belle — 56510
- **Le bon, la brute et le truand** — + 56657
- Le château dans le ciel — 55458
- Le clan des siciliens — M 56250
- Le dernier samouraï — 53491
- Le fantôme de l'Opéra — M NEW 52595
- **Le flic de Beverly Hills-Axel F** — M + 56076
- Le gendarme de St Tropez-Thème — M + 56073
- Le grand blond avec une chaussure noire — + 56038
- Le livre de la jungle — 52491
- Le Manège Enchanté — + 53025
- Le masque de Zorro — 52473
- **Le Parrain** — M + 56072
- Le pont de la rivière Kwaï — 56005
- Le Roi Lion — 56261
- Le seigneur des anneaux II-Thème — + 55065
- Le seigneur des anneaux III-Thème — 53403
- **Le seigneur des anneaux-Thème** — 53487
- Le voyage de Chihiro — 56191
- Les 11 commandements-Comme des connards — 53466
- Les 4.400 — M 52604
- Les Aristochats — 52508
- Les aventures de Rabbi Jacob — M + 56272
- Les brigades du tigre — 56821
- **Les bronzés font du ski** — M + 56948
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? — + 55948
- Les Bronzés-Darla Dirladada — + 56957
- Les Bronzés-Sea sex and sun — 56028
- Les chevaliers du Zodiaque — 56983
- **Les choristes** — M + 53793
- Les choristes-Caresse sur l'océan — 52160
- Les feux de l'amour — 56832
- Les Minipouss — 54923
- Les mystères de l'ouest — + 56816
- Les mystérieuses cités d'or — 56735
- Les Schtroumpfs — + 56986
- **Les Simpsons** — M + 56615
- Les têtes brûlées — 56891
- Les tontons flingueurs — 55794
- Love Story — 56079
- Ma sorcière bien aimée — 56827
- Mac Gyver — + 56730
- **Magnum** — M 56682
- Malcom — 54888
- Mariés, 2 enfants — 56840
- Matrix Reloaded-Furious Angel — 54517
- Matrix Reloaded-Session — 54435
- Matrix-Wake up — M + 55763
- Maya l'abeille — M + 56601
- **Midnight Express** — M + 56002
- **Mission Impossible 1-Thème film** — M + 54750
- Mission Impossible 2-Thème film — 54046
- **Mission Impossible-Thème série TV** — M 56635
- Mon nom est personne — + 56253
- **Mortal Kombat** — 54891
- Muppet Show — 56944
- Nicky Larson — 55235
- Olive et Tom — M + 56714
- Philadelphia — 53441
- **Pirates des Caraïbes** — M + 54959
- Pretty woman — 56021
- Princesse Mononoké — 55072
- Pulp Fiction-Girl, you'll be a woman soon — 56350
- **Pulp Fiction-Misirlou** — M + 56641
- Pulp Fiction-You never can tell — 56343
- Resident evil-Le film — 56525
- Rocky I-Gonna fly now — 53538
- **Rocky III-Eye of the tiger** — M + 56718
- Sabaq Jisko Wafa ka — M NEW 52634
- Sakura — 56515
- Sex and the City — 56813
- Sexe intentions-Bittersweet symphony — M 55494
- Six feet under — 54338
- Smallville-Save Me — M 54358
- South Park — 56705
- Spiderman-L'araignée, l'araignée... — 56126
- **Stargate SG-1** — M 56843
- Starsky & Hutch — M + 56651
- Supercopter — + 55350
- Talons Aiguilles-Piensa in mi — 55488
- Taxi 3 — 55492
- Tere Pyar Ke Baghair — M NEW 52651
- Terminator 2-Le jugement dernier — M + 56755

CINÉ, TV (suite)
- Terminator 3-Le soulèvement des machines — 54903
- The full monty — M + 56888
- Thodi Door Saath Chalo — M NEW 52574
- Titanic-My heart will go on — M + 56742
- Tom Sawyer — M + 55963
- **Top Gun-Take my breath away** — M + 56890
- Ushuaïa — 56933
- **X-Files** — + 56614
- xXx-Feuer frei — 54254
- Yu-Gi-Oh! — + 54362
- Yu-Gi-Oh! Opening Theme — 53892
- +310 Films! — 1553
- +190 Séries! — 1551
- +100 Dessins animés! — 1556
- +20 Bollywood! — 1538

PUBLICITÉS
- Areva 2004-Funky Town — + 56200
- Asics (2005) — M + NEW 52656
- Banque Populaire-Free — M 56107
- Bouygues Télécom (2004) — 52269
- Chanel n°5 (2004) — NEW 52532
- Citroën C4 (2004)-The magnificent seven — 52455
- Coca Cola Vanille-Day-O — M + 54464
- **Dim** — M + 56604
- Dior J'adore (2004) — NEW 52529
- EDF 2004-Votre monde s'éclaire — 53880
- Evian 2003-We will rock you — M 56523
- GMF 2005-Tom's Diner — NEW 52531
- Groupama (Le Bac)-Over the rainbow — 54761
- Heineken-Every kind of people — 56995
- Hollywood 2003-Tainted Love — 56125
- iPod Shuffle (2005) — NEW 52655
- Lapeyre (2005)-Come on Eileen — NEW 52658
- Manpower 2005 — M NEW 52640
- Nescafé-Colegiala — 56703
- Nutella 2003-Glorious — 53425
- Orange-Communiquons plus — M NEW 52528
- Puma 2004-Sponsor Jamaïque — 53879
- Renault Espace (2004) — NEW 52530
- Renault Scenic 2004 — 52197
- Royal Canin-Le Professionnel — M + 56039
- +110 Publicités! — 1557

PAILLARD, FÊTES
- Bali Balo — M + 56102
- Étoile des neiges — 53394
- Il est vraiment phénoménal — 56103
- J'ai la ... qui colle — 56112
- Joyeux Anniversaire — M + 56653
- La digue du... — 56104
- La petite huguette — 56105
- Marche funèbre — 55493
- Viens boire un petit coup à la maison — + 56309
- +10 Chansons paillardes! — 1573
- +20 Fêtes/Événements! — 1539

BRUITAGES
- Hava naguila — + 56132
- Pin Pom (Pompier) — M + 56647
- Signal aéroport — 54696
- Sirène de police américaine — 54887
- Sonnerie vieux téléphone — + 54453
- +10 Divers/Jingle! — 1566

HYMNES, RÉGIONS
- An Alarc'h — 53091
- Défilé de la garde républicaine — 52138
- From Galway to Dublin (Irlande) — 53592
- Hymne Algérie — M + 56668
- Hymne Allemagne — + 56664
- Hymne Breton — 54669
- Hymne Corse — + 55092
- Hymne Etats Unis — + 56666
- Hymne Foot 3-Qui ne saute pas n'est... — 53974
- Hymne Foot 5-Allez, allez... — 53923
- Hymne Israël-Hatikva — + 56670
- Hymne Italie — M 56663
- Hymne Japon — 56723
- Hymne La Marseillaise — M + 56660
- Hymne Maroc — 56667
- Hymne Nice-Nissa la bella — 52394
- Hymne Portugal — M + 56720
- Hymne Royaume Uni — 56661
- **L'internationale** — M + 56951
- La Bruja (Mexique) — NEW 52593
- Le chant des partisans — 55428
- Marche de la légion étrangère — 52139
- Saint Cyr — 52136
- Tiens, voilà du boudin! — 52062
- Tri Matelod — 53088
- +60 Hymnes! — 1552
- +10 Musiques régionales! — 1540
- +10 Musiques militaires! — 1537

BRUITAGES HIFI

TÉLÉCHARGER Toutes les explications à droite!

ÉCOUTER + DE CHOIX
Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie!
TÉL> 0899 705 707
WEB> www.persomobiles.fr

- Aboiement chien — 66001
- Actualités années 30 — 66097
- Boite à bêêêêh — NEW 66122
- Boite à meeeeuh — NEW 66121
- Bruits érotiques — 66069
- Bruits de bouche — 66086
- Chant "C'est la lutte finale !" — 66052
- Chant "Le téléphone pleure" (parodie) — 66055
- Chant Tyrolien — 66004
- Cigales — 66104
- Corne de supporter — NEW 66130
- Cri d'Alien — NEW 66112
- Cri de Tarzan — 66053
- Cris de torture — NEW 66115
- Délire chinois — 66009
- Fantômes — NEW 66116
- Fou rire — 66012
- Miaulement chat — 66013
- Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" — NEW 66118
- **Pets** — 66014
- Rire démoniaque — NEW 66114
- Rots — 66016
- Serpentin (langue de belle mère) — NEW 66125
- Sifflet — NEW 66131
- Sifflet (Ouah, le canon) — 66019
- US Police "Hands up" — 66078
- Vieux klaxon — NEW 66129
- **Vieux téléphone** — 66026
- **Voix d'aéroport** — 66020
- Voix de canard — 66021
- Voix de supermarché — 66102
- Vomissements — 66023
- Youyous arabes — NEW 66111
- Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" — 66051
- Voix "Allo" en écho — NEW 66128
- Voix "Appel à toutes les unités" — 66098
- Voix "C'est mon portable qui sonne ?" — 66031
- Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" — 66033
- Voix "C'est quoi c'bordel ?" — 66089
- **Voix "Décroche, allez, décroche !"** — 66035
- Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" — NEW 66119
- Voix "Espèce de p'tit con !" — 66045
- Voix "Hasta la vista, baby" — 66075
- Voix "Inch allah" — 66082
- Voix "J'te kiffe grave" — NEW 66109
- Voix "Mais foutez moi la paix !" — 66094
- Voix "Nous zafons les moyens..." — 66041
- Voix "Ouvrez, police !" — 66044
- Voix "Planté d'bâton!" — NEW 66124
- **Voix "Qui c'est qu'a pété ?"** — 66068
- Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" — 66048
- Voix "Ta mère !" — 66099
- Voix "Terminus, tout l'monde descend" — NEW 66123
- Voix "Tu viens chez oim ?" — NEW 66110
- Voix "Wazzzzha ?" — 66101
- Voix "Y a person qui répond ?" — 66065
- +120 Hifi! — 1546

COMMENT TÉLÉCHARGER?

1. Notez la **référence** (Ex: 56072).
2. Passez commande, au choix:
TÉL> **0899 705 707** Choix "Vous connaissez la référence".
SMS> **Référence au 81122**
Commande en 2 SMS seulement! Exemple: envoyez **56072** au **81122** pour Le Parrain.
MNITEL> **3617 PERSOMOBILES**
3. Votre mobile reçoit la sonnerie ou l'image quelques secondes plus tard!

SMS+ 81122


NEW YORK NIGHTS
SUCCESS IN THE CITY
44099 L'Âge de Glace Skater + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44051 2004 Real Foot + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44082 Pro Bowling + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44016 Puissance 4 + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44062 Solitaire + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44061 Chessmaster + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44012 MB Board Games + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44001 Call of Duty + ACTION INFILTRATION: SMS> INFILTRATION au 71111
44040 Splinter Cell PT + ACTION INFILTRATION: SMS> INFILTRATION au 71111
44045 Block Breaker DX + CASSE BRIQUES: SMS> BRIQUES au 71111
44090 Monopoly Tycoon + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44100 Perry Rhodan + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44079 Zoo Tycoon 2 + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44064 Rayman Golf + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44043 Prince of Persia SDT + ACTION AVENTURE: SMS> AVENTURE au 71111
44037 Terminator 2 + ACTION AVENTURE: SMS> AVENTURE au 71111
44098 Piège de cristal + ACTION AVENTURE: SMS> AVENTURE au 71111
44044 Prince of Persia L'âme... + ACTION AVENTURE: SMS> AVENTURE au 71111
44080 Sabrina + ACTION PLATE-FORME: SMS> PLATEFORME au 71111
44094 Charmed + ACTION PLATE-FORME: SMS> PLATEFORME au 71111
44057 XIII + ACTION PLATE-FORME: SMS> PLATEFORME au 71111
44048 Rayman 3 + ACTION PLATE-FORME: SMS> PLATEFORME au 71111
44036 South Park + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44002 True Crime + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44030 Midtown Madness 3 + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44004 Italian Job + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44052 Vans Skate & Slam + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44053 Vijay Pro Golf + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44058 Nightmare Creatures + COMBAT: SMS> COMBAT au 71111
44038 Shado Fighter + COMBAT: SMS> COMBAT au 71111
44081 Top Gun II + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44046 Siberian Strike + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44085 Banjo-Kazooie + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44101 Sven + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44083 Dr Maboul + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44026 Winter Games + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44063 Rayman Bowling + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44097 Dakar 2005 + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44075 Speed Devils + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44015 Popeye Kart + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44050 Asphalt Urban GT + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44007 Ducati Extreme + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44017 Video Poker + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44011 Machines à sous + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44089

FACILE LE JEU MOBILE !
TÉLÉCHARGER Simple!
TÉL> 0899 705 707
Choix "Vous connaissez la référence".
Ex: 44044 pour Prince of Persia
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111.
Ex: 44045 au 61111 pour Block breaker.
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44007 au 61111 pour tout savoir sur Ducati Extreme.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 100 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou: TÉL> 0899 705 707 Choix "Jeux"
ÉCRANS DE JEU
Photos d'écran de tous les jeux: ECRAN+Réf. au 61111. Ex.: ECRAN44081 au 61111 pour les écrans de Top Gun.
Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 51111

LES TESTS DE LA SEMAINE
TEST #26 New York Nights
Papoter avec des amis, aller chez le coiffeur, se remettre en forme au salon SPA, danser, manger et bien plus, tout cela est possible dans cette simulation de vie facile à prendre en main. Pour devenir une star branchée à New York, il n'y a pas mieux! L'avis d'astuces.: OOOO
TEST #27 Might & Magic
Graphismes en 3D isométrique colorés, des effets visuels et sonores superbes, des combats dynamiques. La progression des personnages est équilibrée, le scénario riche en rebondissements. Que demande le peuple? L'avis d'astuces.: OOO
TEST #28 Midnight Billard
Une réussite en tout point: graphique, sonore et ergonomique. 3 types de billard, des coups spéciaux (et vicieux!), des personnages hauts en couleur (parfois sexy!). Le meilleur billard du moment! L'avis d'astuces.: OOO
44054 Might & Magic + JEUX DE RÔLE: SMS> JDR au 71111
44088 Midnight Billard + SPORTS: SMS> SPORT au 71111

obiles
ENT VOTRE MOBILE!
HANDSPRING LG MISTUBISHI
PHILIPS SAGEM SAMSUNG SENDO
EFONICA MOVISTAR TELIT TOSHIBA
SMS> 81122

IMAGES ET ANIMATIONS
38872 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
34825 + DE PAYSAGES SMS> PAYSAGES au 81122
38182 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122
38817 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
38812 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122
38196 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122
38943 + D'ANIMAUX SMS> ANIMAUX au 81122
38186 + DE VOITURES SMS> VOITURES au 81122
38276 + DE MOTOS SMS> MOTOS au 81122
38175 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122
38909 + DE MECS SMS> MECS au 81122
34411 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122
34127 + DE DRAPEAUX SMS> DRAPEAUX au 81122
38222 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
34915 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
34077 + DE LOGOS RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122
34386 + DE TRASH SMS> TRASH au 81122
34074 + DE COSMOS SMS> COSMOS au 81122
38177 + DE GARFIELD SMS> GARFIELD au 81122
31110 + D'ANIMÉS SMS> ANIMES au 81122

EFFETS
Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez: TypeEffet+Réf au 81122
Ex: ROTATION38181 au 81122 TÉL> 0899 705 707
Fonctionne avec tous nos logos couleur.
ROTATION
RASTAPOSTER
BRISENOIR
CIBLE
SEPIA
PETITBAISER
DANSCOEURFEU
POURTOI
JETAIME
TOILESPIDER
IMPACT

30914 +AXELLE
30934 +FRANCK
30913 +MARION
38175 +ABDEL
30922 +MATHIEU
30912 +Jérémy
30925 +JTM A LA FOLIE
30918
30932 +OLIVIER
34116 +FARIDA
30928 +Malika
30908
30902 +NORDINE
30936 +L'amour rend accro
30919 +JULIE
30901 +Chloé
30917 +ANTOINE
30907 +LAURA
30933 +FRANCK
30923 +Delphine
30935 +J'M MATHIAS
30905 +THOMAS
38224 +LAURA
30910 +GUILLAUME
30909 +ALEXIS
30903 +OCEANE

PERSO
Télécharger un logo perso: Référence + Texte au 81122
Ex: 30902 NORDINE au 81122
La perso fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex: 34116 FARIDA.
Offrir un logo personnalisé: OFFRIR+Réf+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 38224 LAURA

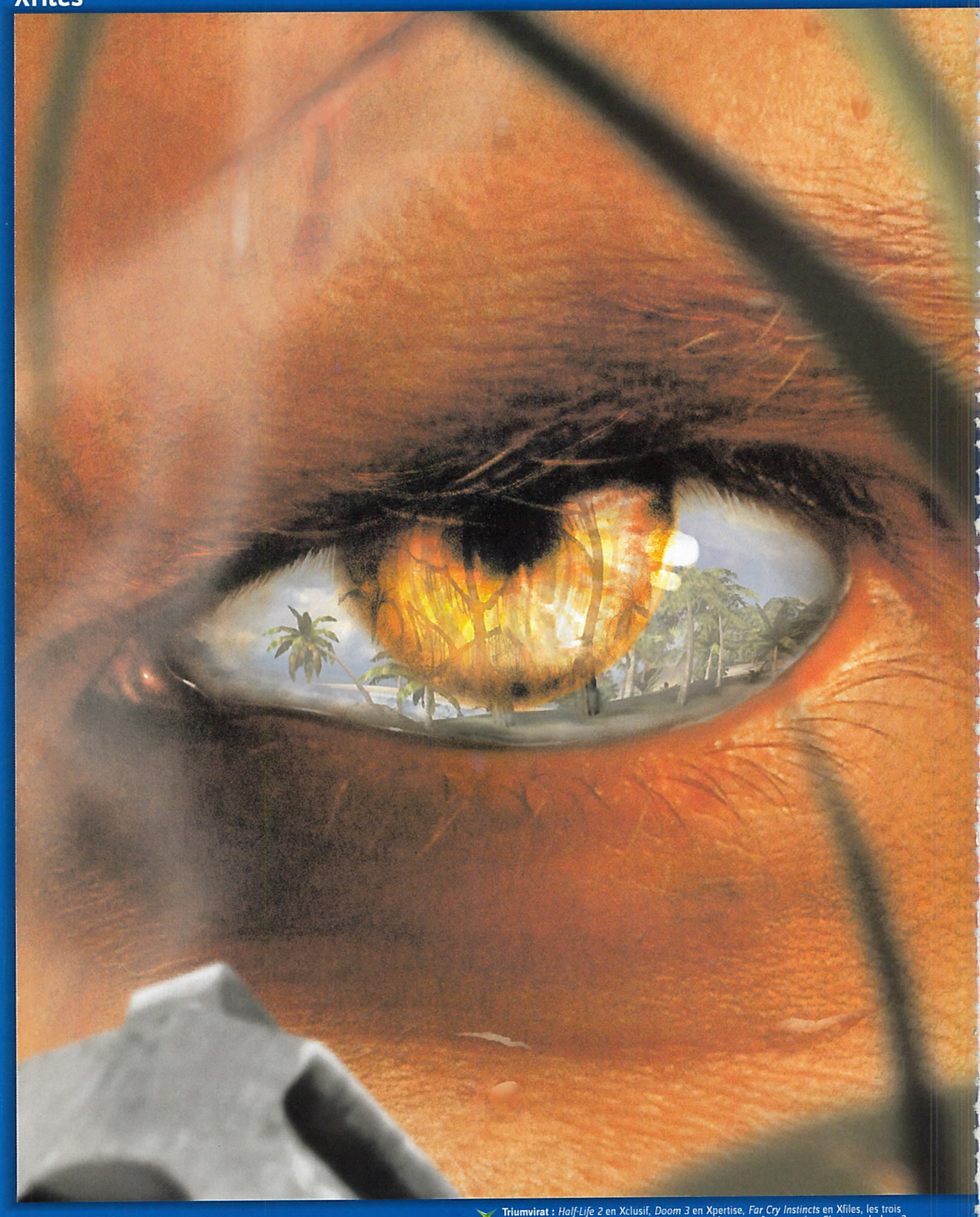
Si une image a [film strip], elle est animée!
TÉLÉCHARGER Toutes les explications au centre de cette page. + D'images, + D'animations:
SMS> LOGO au 81122 WEB> www.persomobi-
(logo vide)
(logo vide)



Xfiles

Des dossiers complets sur un thème particulier, un genre donné ou un jeu majeur, souvent après avoir eu la chance de nous rendre directement au studio de développement.

Peace & love : Des coups de feu, des braquages, des règlements de compte, et surtout beaucoup de sang dans les dossiers dece mois-ci. On va finir par croire qu'on est violents avec tout ça...



Triumvirat : *Half-Life 2* en Xclusif, *Doom 3* en Xpertise, *Far Cry Instincts* en Xfiles, les trois Doom-like PC les plus marquants de 2004 sont dans ce même numéro. C'est pas du luxe ?

Magazine Officiel XBOX

ON Y A JOUÉ

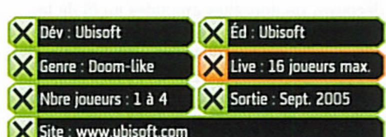
XBOX LIVE JOUABLE / TÉLÉCHARGEMENT

↑ On n'atteindra évidemment pas le rendu des plus puissants PC, mais il reste excellent.

Far Cry Instincts

Après une brillante carrière comme vendeur de cartes vidéo PC, Jack Carver lâche la bête en vue d'une reconversion sauvage !

Texte : Fab



Le Master Chief a beau être arrivé au pouvoir par suffrage universel, c'est presque sans partage qu'il règne sur ses semblables depuis l'avènement de l'ère Xbox. Une évolution semble néanmoins se profiler : si *Halo 1er* fut autant roi du désert que Roi Soleil, aujourd'hui l'horizon est couvert de Doom-like parachutés dans l'espoir de profiter de son rayonnement. Débarque alors *Far Cry*. Bientôt surpeuplé, le territoire est voué à subir la dure loi de la jungle, mais pour le titre d'Ubi c'est plutôt de circonstance ! Originaire du PC, il en a vu d'autres et a su rester en haut de la chaîne malgré l'arrivée de mastodontes tels que *Doom 3* et *Half-Life 2*, insolemment coiffés au poteau. Réitérer l'exploit sur console demeure un sacré défi technique, tant le jeu de Crytek a fait date, entre autres, pour sa réalisation stupéfiante et l'exigence matérielle qui allait avec... Dans cette optique, l'équipe d'Ubi Montréal chargée du projet s'est appliquée à repenser complètement le titre, en tenant compte non seulement des capacités de la Xbox, mais également des quelques remarques formulées à l'encontre de la version PC, et des exigences propres au jeu sur console. Résultat : une date de sortie qui a quand même pas mal rebondi soit, mais après bientôt deux ans de développement, cette nouvelle mutation présente un potentiel assez monstrueux.

L'île du Docteur Krieger

Jack Carver, c'est un peu le proto-pauvre-type du héros de série B : mauvais endroit, mauvais moment, et le voilà naufragé sur une île faussement paradisiaque. Le comité d'accueil est alors composé de mercenaires »



↑ Vous devrez retenir votre respiration pour viser correctement.

La grande famille : *Far Cry Instincts* mobilise une équipe de près de 80 personnes, menée par la même Roxanne Gosselin qui avait produit le premier *Splinter Cell* ! Quand on parle d'instinct...

Petits meurtres entre amis

Mince alors, pas de Coop, pas de bots et pourtant le Multi de *Far Cry Instincts* nous a laissés de bonnes impressions ! Il faut dire que les cartes sont futées et invitent à varier les tactiques. Les cinq modes de jeu proposés reprennent globalement les classiques Deathmatch et Team Deathmatch (renommés Chaos et Team Chaos), Vol de l'échantillon et « Assaut » (nom temporaire), et y ajoutent un mode Predator comparable au Mastodonte de *Halo*. L'un des joueurs y incarne alors un perso « évolué » face à tous les autres, qui peuvent ou non décider de former deux camps pour batailler sur deux fronts simultanément !



↑ Ça ressemble bien au paradis, mais l'enfer n'est pas loin.



↑ Les niveaux ont beaucoup changé, mais conservent les thèmes de la version PC.



↑ Par souci de réalisme, les armes flambant neuves ont été retirées.

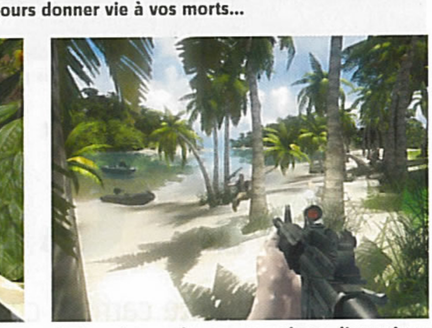


↑ La physique des corps vient comme toujours donner vie à vos morts...



↑ Les mercenaires peuvent parfois se montrer assez bavards.

↑ Les décors sont assez vastes pour vous laisser décider de votre style d'approche.



↑ Les niveaux étonnent par leurs dimensions et l'absence de « murs invisibles ».

» passablement hostiles à la solde d'un biochimiste pas clair, et la faune locale de créatures génétiquement modifiées... Passablement hostiles aussi, bien entendu... Tout ça à cause d'une femme ; bien entendu. Pour autant, sous ses airs de nanar parfaitement assumé, le scénario légèrement remanié réserve assez de surprises pour pimenter - voire altérer - l'action tout au long du mode Solo. À chaque type d'ennemi est censé correspondre un modèle d'Intelligence Artificielle, et si les mercenaires réagissent de façon méthodique à un stimulus (approchant prudemment, filant sonner l'alerte, essayant de prendre le joueur en étau à plusieurs ou même de l'attirer dans un piège), les diverses aberrations animales que Carver est amené à rencontrer ne seront pas forcément aussi prévisibles. Pour l'heure, le bestiaire en question demeure jalousement gardé et plusieurs changements sont à prévoir par rapport à la version PC. Les protagonistes eux-mêmes ont été sensiblement relookés, délaissant leur dégaine excentrique au profit d'un aspect plus crédible, à l'image de leur personnalité un peu plus creusée qu'auparavant. Le fameux Docteur Krieger, entre Moreau et Frankenstein, apparaît alors moins froid et représente une cause plus facile à plaider, tandis que les alliés présumés de Carver (la journaliste Valérie Cortez et l'agent de liaison David Doyle) entretiennent le doute. Même l'emblématique Richard Crow, chef des mercenaires et bête noire de service (qui, au passage, a troqué son chapeau de cow-boy contre une boule à zéro. Le pauvre...), arrive à se distinguer de la brute de base... Alors que pour le héros, la chose pourrait justement s'avérer plus compliquée !

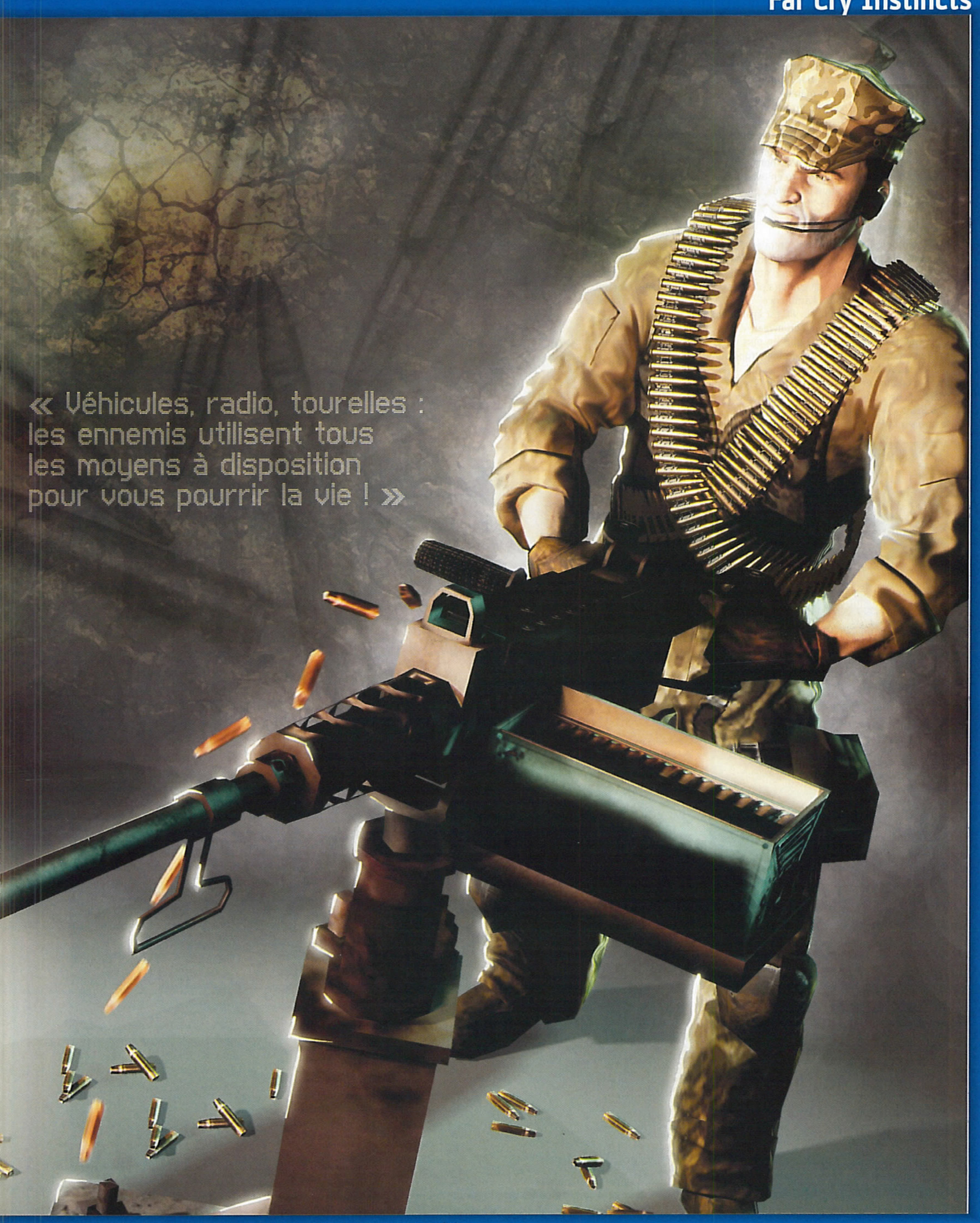
Néodarwinisme, théories et application

Au-delà du simple intérêt narratif et de la mise en scène un rien plus « James-Bondesque », certaines retouches scénaristiques ont une réelle incidence sur le déroulement du jeu. Lui-même contaminé par la formule miracle du bon docteur, Carver sera ainsi amené à se découvrir de nouvelles aptitudes au fil de la partie. Régénération, force bestiale (permettant notamment d'embarquer les mitrailleuses et autres armes montées), coups de griffes... Un vrai X-Men en quelque sorte, avec toutefois certains effets secondaires gênants, et un certain dilemme causé par la perte graduelle de son humanité ! Histoire de pousser le joueur au vice en s'abandonnant à ses instincts les plus primitifs, une jauge d'adrénaline se remplit lors des combats au corps à corps, permettant à terme d'améliorer sa vision (à la manière de *Project : Snowblind*), son odorat (pour repérer le lieu de passage des ennemis), ou encore sa rapidité et la hauteur de ses bonds. De quoi semer la panique chez l'ennemi, et inverser les rôles en passant progressivement du statut de « proie » à celui de « prédateur », même si certaines aptitudes peuvent tout aussi bien servir une approche discrète. La palette de mouvements de base s'est en outre enrichie, Carver pouvant »

Xtra

FAIT MAISON
Les éditeurs de cartes sont déjà rares sur console, mais celui de *Far Cry Instincts* s'avère particulièrement complet. Pour une fois, il ne s'agit pas de construire des couloirs, mais bien des cartes en extérieurs, sur trois types d'environnement (marécages, plage, jungle) entièrement configurables. On se croirait dans *Populous* !

Exclusif ? Bien que le nom n'ait pas encore disparu des plannings, la version PS2 de *Far Cry Instincts* semble de plus en plus improbable... Le titre pourrait donc bien être, de nouveau, une exclu !



« Véhicules, radio, tourelles : les ennemis utilisent tous les moyens à disposition pour vous pourrir la vie ! »

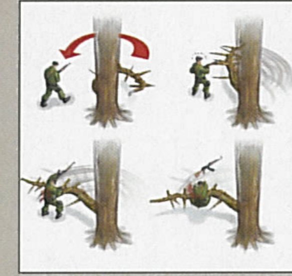
» s'accroupir, ramper, mais aussi rouler sur le dos histoire de tirer en hauteur sans se mettre à découvert, poignarder traîtreusement un ennemi trop distrait, et même éparpiller quelques pièges à travers le terrain. Enfin, le décor permet régulièrement d'effectuer quelques actions contextuelles, comme pousser un tronc d'arbre du haut d'une falaise afin de le faire dévaler vers un groupe de mercenaires... Une façon intéressante de mettre en avant les vertus du moteur physique de Crytek, plutôt brillamment réadapté à la Xbox.

Paradis perdu retrouvé

À la fois Doom-like et tout son contraire, *Far Cry* plante le joueur dans des environnements immenses et spectaculaires, là où d'autres privilégient la succession de couloirs plongés dans l'obscurité. Pourtant, l'ambiance oppressante déjà ressentie sur PC est également de mise, accentuée de niveau en niveau alors que le cadre se veut de plus en plus inquiétant. On passe ainsi de la plage tropicale paradisiaque au décor volcanique cendré et poussiéreux, en passant par une rivière marécageuse, une jungle étouffante ou encore une usine désaffectée. Fait rare sur console, les trois-quarts des environnements sont

Sadisme et sens pratique

Les munitions étant limitées, et pour la plupart bruyantes, Jack aura intérêt à attirer ses ennemis dans les pièges qu'il aura appris à installer au fil de la partie. Les deux plus courants, également disponibles en Multi, sont la branche d'arbre et la mine Claymore. Le premier a l'avantage d'être silencieux et facilement réalisable en plein cœur d'une jungle... La mine est bruyante, mais n'épargne pas les véhicules, et peut être placée dans un bâtiment. Dans les deux cas, souvenez-vous que vous n'êtes pas le seul à savoir poser des pièges, et que le danger est partout !





Double jeu

À l'instar de la version PC, *Far Cry Instincts* compte bien se distinguer par sa liberté d'action. Les niveaux sont vastes, offrant de multiples points d'approche, et même plusieurs routes possibles d'un bout à l'autre. L'aspect infiltration a d'ailleurs subi quelques améliorations : en plus du radar/détecteur de mouvements (indiquant l'emplacement et le niveau d'alerte de l'ennemi), le joueur dispose également d'un indicateur de discrétion. En revanche, il ne suffit plus de plonger la tête sous l'eau ou de se coucher dans les herbes hautes pour devenir « invisible » : à proximité, Jack se fera tout de même repérer ! Enfin, en s'approchant discrètement, Carver peut poignarder un ennemi sans faire de vagues, pour peu que personne d'autre ne tombe sur le cadavre.



↑ L'infiltration constitue désormais une véritable technique d'approche.



↑ En revanche, à la moindre alerte mieux vaut avoir un bon plan B !



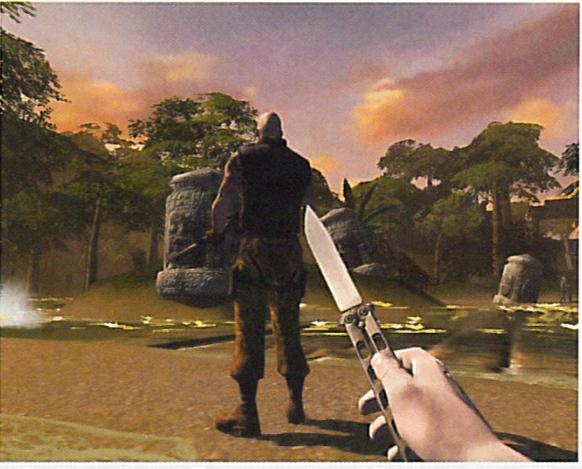
↑ En dépit de contraintes de mémoire, le champ de vision s'avère très vaste.



↑ Le moteur gère sans peine les éclairages et les ombres dynamiques.

Expansion : Devenu en 5 ans le deuxième studio de développement interne au monde, Ubi Canada ne s'arrête pas là et compte bien multiplier sa taille par deux d'ici les 5 prochaines années.


La mise en scène s'autorise quelques scènes scriptées pour rythmer l'action.


Aux heures de repas, Carver potassait son infiltration avec Sam Fisher.


Les ennemis tenteront de se mettre à couvert si vous leur en laissez le temps.

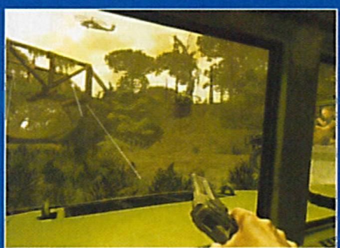

L'environnement devient plus hostile à mesure que le joueur progresse.


Caisses et cadavres volants sont très convaincants !

Tout-terrain

À travers les niveaux, sept types de véhicules peuvent être pilotés, du deltaplane au bateau patrouilleur, en passant par la jeep, l'ATV, le jet-ski et l'hovercraft (les trois derniers étant absents de la version PC). Stick gauche pour la direction, stick droit pour manier son arme : la maniabilité s'avère plutôt agréable, mais les pilotes chevronnés de Warthog devront sans doute faire un peu de rééducation.


La plupart des engins sont armés... sinon les munitions sont à vos frais.


La prochaine fois, pensez à détruire les autres véhicules avant de filer !

« Cette mouture Xbox s'efforce de conserver tout ce qui faisait le charme de la version d'origine. »

» en extérieur, et si la version Solo présentée lors de notre descente chez Ubi n'était qu'à un stade de développement peu avancé (à peine 20 % !), le rapide passage en revue des cartes disponibles y révélait déjà son lot de prouesses techniques. Entièrement redessinés, les niveaux de cette mouture Xbox s'efforcent ainsi de conserver tout ce qui faisait le charme de la version d'origine. Profondeur de champ vertigineuse, lumières dynamiques éclatantes, eau et reflets saisissants... Les 64 Mo de mémoire de la console ont bien évidemment imposé quelques sacrifices sur la variété des éléments graphiques (en particulier la végétation), mais le recours à diverses astuces comme le regroupement d'arbres ou les variations de taille ont permis de conserver cette impression d'évoluer au cœur d'une jungle luxuriante. La perte est en outre compensée par l'ajout de plusieurs effets spéciaux plutôt bien vus, de l'effet de flou prononcé lorsque le joueur nage sous l'eau, à l'éblouissement lorsqu'il retrouve la clarté du jour au sortir d'une zone sombre. Même en intérieur, de nombreux détails viennent renforcer le réalisme : les meubles sont crasseux, le métal rouillé, les armes rafistolées... Le directeur artistique s'est appliqué à donner l'impression que Carver s'était bel et bien échoué sur une île, et non dans un parc d'attraction. De fait, le sentiment d'immersion s'annonce au moins aussi fort que sur la version originale.

C'est bon, c'est fin, ça se joue sans fin !

Légèrement raccourci par rapport à son ancêtre, *Far Cry Instincts* compte encore 12 niveaux particulièrement vastes, ce qui avec une IA aussi tenace que sur PC (et encore plus vigilante) devrait déjà lui assurer une certaine « rejouabilité ». Chaque niveau en extérieur propose au moins deux itinéraires différents, tandis que l'aspect infiltration plus poussé, les divers véhicules et les aptitudes bestiales de Carver apportent autant d'approches alternatives... On notera par ailleurs que le titre a adopté un système de sauvegarde semblable à celui de *Halo* (se déclenchant après chaque bataille importante), épargnant ainsi aux joueurs Xbox les effroyables points de contrôle localisés de la version originelle, susceptibles d'écraser la sauvegarde précédente au beau milieu d'une fusillade mal engagée... Enfin, les quelques pertes du Solo se voient largement compensées par la richesse des divers modes Multijoueur offrant d'emblée une quinzaine de niveaux (jouables de 2 à 4 sur écran partagé et jusqu'à 16 online selon la taille de la carte). Ces derniers profiteront rapidement de contenu téléchargeable, mais aussi et surtout des propres créations des joueurs grâce à un éditeur de cartes aussi complet qu'accessible, sans réel équivalent sur console... À la fois très différent et identifiable au premier coup d'œil, *Far Cry Instincts* semble décidément en mesure de remporter son pari. Il parvient à préserver le style et l'esprit du jeu de Crytek tout en s'offrant le luxe d'y apporter quelques améliorations. Reste à attendre le très prochain E3, où l'on espère vérifier que la conception des niveaux se révèle bien à la hauteur de tout ce que nous avons déjà pu observer jusqu'à présent... Dès lors, il n'y aura sans doute qu'un cataclysme pour l'empêcher de figurer parmi les espèces dominantes du genre.


Crow a changé de look depuis la version d'origine, mais il a toujours une dent contre vous.

Série noire : Déjà derrière les affreuses adaptations ciné de *House of The Dead* et *Alone In The Dark*, Uwe Boll compte enchaîner sur *Far Cry* lorsqu'il en aura fini avec *BloodRayne*... Arrêtez-le !

Gangsters Vs. Gangstaz

Depuis plusieurs années, la voix du crime organisé se fait entendre par le biais et les travers autorisés des GTA. Et en juin, ce sera au tour de C.J. dans GTA San Andreas. Forcément, autant de succès ça attise les jalousies dans un milieu pas toujours très carré... Voilà sans doute pourquoi, certains tentent de copier ou de s'aligner pour faire chuter le caïd de Rockstar... Des règlements de pontes à venir que le M.A.G., MOX antigang, vous fait vivre de l'intérieur !



Rendez-vous ! Tous les titres présentés dans ce dossier sont prévus pour le courant 2005, avec une forte tendance pour la fin d'année pour la plupart. De quoi parfaire son mauvais esprit sur plusieurs mois.

Le Parrain

Commanditaire : Electronic Arts

Exécutant : Electronic Arts

Mauvais genre : Action/aventure

Liberté sur parole prévue : 4e trimestre 2005

Identité : Inconnue (Italo-américain)

Organisation : Famille Corleone

Chef de famille : Don Vito Corleone

Territoire : Le quartier de Little Italy à New York, de 1945 à 1955.

Plan de carrière : Devenir le Parrain !

Modes opératoires : Extorsion, chantage, braquage, assassinat.

Complices : Vito et Sonny Corleone, Tom Hagen.

Ennemis : Les familles Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini et Stracci.

Types de délits : Larcins de cave, en attendant mieux...

Historique : La nouvelle recrue des Corleone fonctionne à l'ancienne. Loyauté et honneur avant tout, et surtout envers la famiglia ! Pour le reste, l'ambitieux vicieux ne recule devant rien et fonce droit devant pour prendre le pouvoir. Explications musclées à la batte ou au calibre, à pinces comme en caisse, il cogne dur et fort là où ça peut rapporter cash et respect. Cave mais pas boulet, il sait aussi jouer des nerfs d'autrui pour sa collecte d'infos et de fraîche... Autoproclamé à un grand avenir, il sait tout ce qu'il faut pour y arriver et le fait. Légère tendance à s'emporter parfois, là où il devrait faire profil bas. Surtout qu'il oublie souvent que ses « victimes », elles, n'oublient jamais, même des années après...
Un futur grand, certainement le plus dangereusement ambitieux de tous !


Jamais à l'abri, toujours en sursis. La vie d'un mafioso...


Un peu de respect gagné à la crosse, ça défoule parfois.


L'immense New York : lieu parfait pour vos ambitions démesurées !


Fiers et à sang chaud, les affranchis sont très très possessifs !


Les mauvais payeurs finissent toujours par le faire...

Scarface

Commanditaire : Vivendi

Exécutant : Radical Games

Mauvais genre : Action

Liberté sur parole prévue : 4e trimestre 2005

Identité : Tony Montana (Cubain)

Organisation : Nom inconnu

Chef de gang : Tony Montana

Territoire : Miami, Floride, début des années 80.

Plan de carrière : Rebâtir son empire du crime.

Modes opératoires : Trafic de drogues. Élimination de la concurrence. Exécutions sauvages.

Complice : Manny Ray, son ami d'enfance et lieutenant.

Ennemis : Alejandro Sosa, son rival. Toutes les forces de l'ordre. Sa paranoïa aiguë...

Types de délits : Homicides multiples, blanchiment d'argent et sociétés écrans.

Historique : Tony Montana est de retour en Floride pour se venger de tout et tous ! Dans sa ligne de mire : son rival Sosa et tous les autres narco-trafiquants qui ont profité de son absence. Jouissant pleinement du gigantesque potentiel de Miami, Scarface se refait, quartier par quartier, en terrorisant et tuant les commerçants pour les faire ensuite travailler pour lui. Au volant de grosses américaines clinquantes ou en expédition punitive pédestre, ce spécialiste du crime au grand jour, il n'hésite jamais à refroidir au M-16 les têtes brûlées gênantes, ou à les provoquer sciemment pour les mettre ensuite au pas...
Totalement imprévisible, ses points faibles sont l'obligation qu'il a de blanchir l'argent de la coke et son tempérament excessif, donc peu discret. À surveiller de très près à pied, en voiture, en bateau et même en hélico !


Miami by night : ses virées explosives en décapotable.


Ce club fera bientôt partie de vos propriétés.

Le système de verrouillage devrait être précis.


Premier gunfight : défendre votre villa contre les hommes de Sosa.


Un homme de main déguisé en flic peut tout se permettre ou presque !

Choisir sa voix : *Le Parrain* aura entre autres les voix originales de James Caan et Robert Duvall, deux des acteurs des longs métrages. Exclusivité pour *Scarface* par contre de celle d'Al Pacino !

Fear & Respect



Commanditaire : Midway

Exécutants : Edge of Reality/John Singleton (réalisateur de Boyz 'n the Hood)

Mauvais genre : Action/aventure

Liberté sur parole prévue : 4e trimestre 2005

Identité : Goldie (Afro-américain) alias Snoop Dogg

Organisation : Son gang de quartier

Territoire : South Central Los Angeles, milieu des années 90.

Plan de carrière : Survivre et tuer, on verra ensuite...

Modes opératoires : Règlements de comptes ultra violents avec les gangs rivaux.

Ennemis : Tout ce qui porte une arme et est hostile.

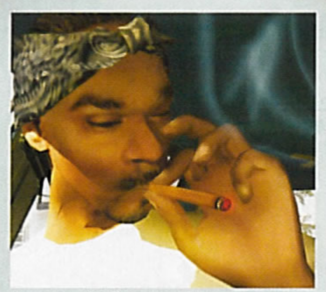
Types de délits : Multirécidiviste pour trafics divers et meurtres.

Condamnations : nombreuses, vient juste de sortir de prison.


Goldie aura l'apparence, la voix et le phrasé de Snoop, inquiétant ?

Historique : 22 ans et une espérance de vie déjà bien entamée, Goldie est le pur produit d'un environnement vicié. Issu des quartiers de South Central L.A., il vient d'être libéré sur parole et a déjà juré de replonger... Sa période probatoire, il la réalise avec un régime des faveurs spéciales : l'impôt sur l'infortune prélevé par la force sur tous ceux qui ne le respecte pas ! En plein été caniculaire, lui et ses homies appliquent donc la loi de la rue et allument tout ce qui pourrait les refroidir ! Pour occuper plus de territoires de Crenshaw, Watts ou Compton, ils arrosent au shotgun, Glock et fusils d'assaut depuis leurs vieilles Cad' ou en cavales pédestres. Sur fond de gangsta rap déroulant ses beats, Goldie se destine a priori à un avenir éclatant, en pourrissant de plomb celui des autres...


Les gunfights ne sont pas uniquement bourrins !


Amateur de fumette, Snoop aspire tout ce qui peut le stimuler...


Parfois, on range son ego, sa tronche affolée et on reste à couvert !

Crime Life : Gang Wars

Commanditaire : Konami

Exécutant : Hothouse Creations

Mauvais genre : Action

Liberté sur parole prévue : 4e trimestre 2005

Identité : Tre

Organisation : Le gang des Outlaws

Chef de gang : Big Dog

Territoire : Grand Central City.

Plan de carrière : Devenir maître de la ville.

Modes opératoires : Gagner le respect par la force !

Ennemis : Justiss, le boss des Headhunterz.

Types de délits : Combats à mort illégaux, braquages, trafic de drogue.


L'épicerie du coin fera parfaitement l'affaire pour tirer du cash !


Pour éviter ce genre d'embuscade, mieux vaut rester en groupe.

Historique : Depuis la lutte de pouvoir entre le gang des Headhunterz et celui des Outlaws, à l'avantage des premiers, la situation à Grand Central City est quasiment ingérable. De toutes parts, les conflits éclatent sans arrêt, avec recrudescence inquiétante de tous les types de délits des bandes urbaines organisées. En première ligne, le dernier membre des Outlaws fait l'impossible pour rendre possible le statut de leader de son gang, avec pour objectif final de faire tomber Justiss des Headhunterz. Proche des siens et loin d'être tendre, il compte s'attaquer au trafic d'armes des Progue Mahones et aux KYC qui contrôlent les docks. Un suspect encore maladroit et trop prévisible pour prendre une réelle importance...


Un vrai caïd, c'est celui qui sait tenir ses affaires quelles qu'elles soient...


Les docks, plaque tournante de tous trafics, à conquérir d'urgence.

Une salle d'entraînement de gang : tout pour bien tirer !

Crée débilité... John Singleton s'occupe du scénario, de la mise en scène et du réalisme de l'univers de *Fear & Respect*. OK, mais alors qui l'a braqué pour le forcer à engager Snoop ?

187 Ride or Die

Commanditaire : Ubisoft

Exécutant : Ubisoft

Mauvais genre : Action/course

Liberté sur parole prévue : Été 2005

Identité : Buck (Afro-américain)

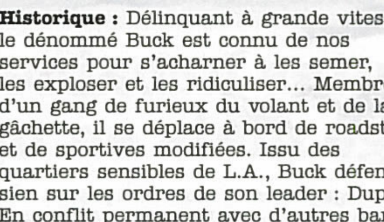
Territoire : Los Angeles

Plan de carrière : Contrôler les rues de L.A.

Mode opératoire : Terrorisme urbain motorisé et armé !

Mentor : Dupree

Ennemis : Cortez et son gang



Historique : Délinquant à grande vitesse, le dénommé Buck est connu de nos services pour s'acharner à les semer, les exploser et les ridiculiser... Membre d'un gang de furieux du volant et de la gâchette, il se déplace à bord de roadsters et de sportives modifiées. Issu des quartiers sensibles de L.A., Buck défend le sien sur les ordres de son leader : Dupree. En conflit permanent avec d'autres bandes du même type, dont celle de Cortez, le prévenu dispose d'un arsenal quasi militaire et de stratégies d'attaques similaires... Il fait ainsi le jeu de son gang et joue la vie des autres, sans se soucier des innocents, en organisant régulièrement des courses contre la montre, des rodéos avec nos patrouilles ou des exécutions sommaires. Aux dernières nouvelles, il envisagerait d'étendre sa sphère d'influence au globe tout entier en frappant à distance, mais en Live !



Là, il va être plus que temps d'abandonner le véhicule !



Shooter ainsi et à cette vitesse, c'est plus que risqué...



Les Original Gangstaz ont une manière originale de se garer !



En insistant un peu, les voitures adverses font de belles explosions.



Avec eux, aucun doute sur le danger de ce carrefour...

Total Overdose

Commanditaire : SCI

Exécutant : Deadline

Mauvais genre : Action

Liberté sur parole prévue : Juin 2005

Identité : Ramiro Cruz (Mexicain)

Organisation : DEA, la brigade des stups U.S.

Territoires : Mexique et Californie.

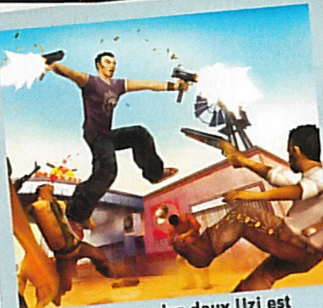
Plan de carrière : Faire tomber Papa Muerte, baron de la drogue.

Modes opératoires : Infiltration chez l'ennemi pour mieux le neutraliser...

Ennemis : Papa Muerte

Types de délits : Justice aveugle et violente. Usurpation d'identité.

Historique : En surface, Ramiro Cruz fait partie de la maison. Seulement voilà, il opère pour la DEA sous l'identité de son frère jumeau décédé et emploie les mêmes méthodes que les narco-trafiquants qu'il pourchasse. Instable et maniaco-répressif de la gâchette, il veut abattre l'organisation du puissant Papa Muerte de l'intérieur... Pour y arriver, il s'autorise absolument tout en matière d'infiltration ! Abus de tequila, de filles, de rodéos motorisés, de combats et gunfights, Ramiro Cruz de plus en plus l'écart avec son faux vrai statut d'agent des stups... Plus stupéfiant encore, le solitaire vengeur se ballade avec un véritable stock d'armes, qu'il use à répétition en exécutant des gestes aussi mortels que stylisés. Son côté poseur latin sans doute... À laisser agir, tant que son efficacité indéniable dans son entreprise géante de nettoyage ne contrarie pas nos plans...



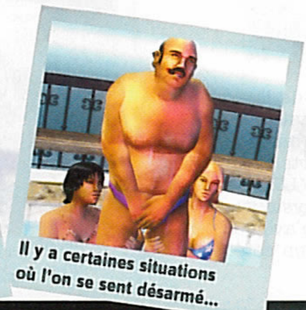
Cette figure avec les deux Uzi est le Tornado Kill !



Croisés ou décroisés, les guns de Ramiro font toujours mouche.



C'était pas le moment de critiquer la cuisine locale !

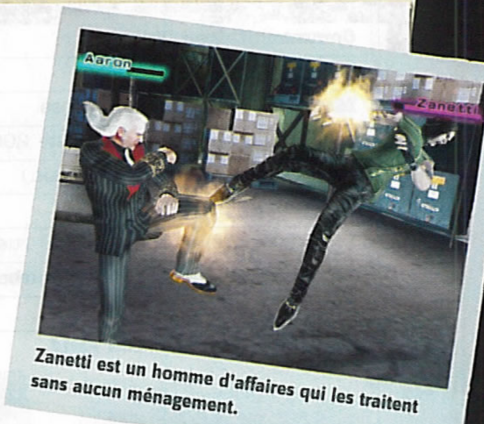


Il y a certaines situations où l'on se sent désarmé...

Les meutes urbaines en marge mais en marche...

Moins axés sur le crime organisé, mais tout aussi prêts à troubler l'ordre et redoubler de désordre, voici un topo rapide des délinquants délicats à cerner.

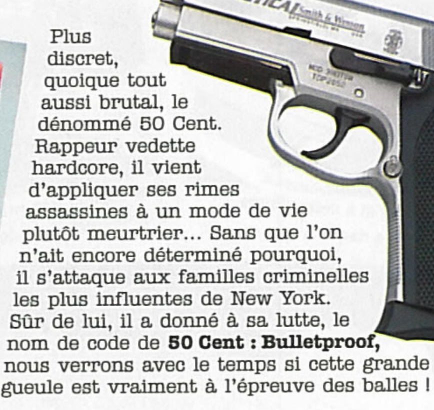
Dans ces regroupements de civils hostiles, nos premières cibles sont cinq individus du gang de Zanetti de la ville de Las Sombras. Leur opération baptisée **Beatdown : Fists of Vengeance** est, comme son nom l'indique, une vaste entreprise de revanche menée de main de fer. De ce qui a filtré, ces cinq suspects ont été trahis par leurs pairs et retourne tout et tous pour savoir qui a commandité leur mise à l'écart des affaires... En bons anciens lieutenants du plus puissant cartel de drogue, chacun sait ce qu'il faut faire pour faire parler la rue. Techniques de négociations d'infos, de déguisement pour travail en sous-marin et évidemment violence brute, dont tortures diverses, sont les modes opératoires des prévenus. Pire encore, ils gagnent en influence en recrutant parmi la lie de la ville, montant ainsi leur propre organisation...



Zanetti est un homme d'affaires qui les traitent sans aucun ménagement.


50 Cent n'est pas que violent de la bouche, il l'est aussi des mains !

Calme, pour l'instant, le rappeur déclare la guerre au crime organisé.



Plus discret, quoique tout aussi brutal, le dénommé 50 Cent. Rappeur vedette hardcore, il vient d'appliquer ses rimes assassines à un mode de vie plutôt meurtrier... Sans que l'on n'ait encore déterminé pourquoi, il s'attaque aux familles criminelles les plus influentes de New York. Sûr de lui, il a donné à sa lutte, le nom de code de **50 Cent : Bulletproof,** nous verrons avec le temps si cette grande gueule est vraiment à l'épreuve des balles !

Cas carrément hors norme, celui de Marc Ecko. Auto proclamé artiste urbain extrême, son « œuvre » de vandalisme à la bombe de peinture est absolument sans équivalent ! Intitulée **Marc Ecko's Getting Up Contents under Pressure**, la réalisation du maître du graphe impossible viole toutes les lois et règlements civils. Tags à n'importe quelle altitude et sur tous bâtiments, rixes avec tous ceux qui dérangent son travail, utilisation sauvage des installations municipales (rames de métro entre autres...) pour son intérêt personnel, Marc Ecko est fiché comme l'acrobate vandale à abattre !


Sans complexe, recouvrez les tags de votre graphe pour être plus vite reconnu !



La gloire artistique demande parfois des risques énormes...

Derniers sous surveillance rapprochée, deux collègues : l'agent de la DEA Marcus Hill et Jack Forenski, un flic à la limite de la franchir... Embarqués tous les deux dans une enquête pour découvrir d'où vient la nouvelle drogue Liquid Soul, ils sont sans cesse confrontés aux pires situations et aux pires tentations. Leurs derniers rapports font état d'usages répétés et prolongés de toutes sortes de stupéfiants (LSD, marijuana, ecstasy...), lesquels, augmenteraient leurs capacités physiques et sensorielles... Avantage de cette unité **NARC** : la possibilité de n'avoir aucun frein sur le terrain. Inconvénient : garder les hommes du bon côté de la loi pour ne pas avoir à les enfermer eux aussi !


Rétrogradé, Marcus fait toujours son job avec autant de plaisir !

Oui, mais non : dans *GTA San Andreas*, un perso est le clone parfait du rappeur décédé Eazy-E. Du coup, Stéph exulte et rêve d'un jeu entièrement dédié à ce dernier et pourquoi pas au groupe N.W.A. Il continue de rêver...



Disponible le 6 mai

Réservez-le !

STAR WARS

EPISODE III

LA REVANCHE DES SITH

Plus de 200 Micromania en France

PARIS

- 75 Paris / Forum des Halles / 01 55 34 98 20
- 75 Paris / Centre Sega / 01 40 15 93 10
- 75 Paris / Montparn. rue de Rennes / 01 45 49 07 07
- 75 Paris / Champs Elysées / 01 42 56 04 13
- 75 Paris / Gare du Nord / 01 53 20 13 89
- 75 Paris / Italie 2 / 01 45 89 70 43
- 75 Paris / Gare Montparnasse / 01 56 80 04 00
- 75 Paris / Caumartin / 01 45 96 35 36

RÉGION PARISIENNE

- 91 Evry 2 / 01 60 77 74 16
- 91 Evry 2 Extension / 01 69 87 06 25
- 91 Athis Mons / 01 69 57 52 43
- 91 Brétigny-sur-Orge / 01 69 88 15 52
- 91 Valdoly Vigneux / 01 69 52 46 29
- 91 La Ville du Bois / 01 69 01 79 53
- 91 Les Ulis / 01 69 29 04 99
- 91 Villabe / 01 69 91 45 49
- 92 La Défense Puteaux / 01 46 98 08 02
- 92 La Défense RER Puteaux / 01 41 02 92 39
- 92 La Défense Niveau bas Puteaux / 01 47 76 36 41
- 93 Rosny2 Rosny-sous-Bois / 01 48 54 73 07
- 93 Les Arcades Noisy Le Grand / 01 43 04 25 10
- 93 Bel Est Bagnolet / 01 41 63 14 16
- 93 Parinor Aulnay-sous-Bois / 01 48 65 35 39
- 94 Créteil Soleil Créteil / 01 43 77 24 11
- 94 Val de Fontenay / 01 53 99 18 45
- 94 Bercy 2 Charenton Le Pont / 01 41 79 31 61
- 94 Ivry Grand Ciel /01 45 15 12 06
- 94 Belle Epine Thiais / 01 46 87 30 71
- 95 Cergy 3 Fontaines Cergy / 01 34 24 88 81
- 95 Cergy 3 / 01 34 43 04 90
- 95 Montigny les Cormeilles / 01 39 97 16 98
- 95 Osny / 01 30 38 48 18
- 77 Carré Senart Lieu Saint / 01 64 13 96 81
- 77 Villiers en Bières / 01 64 87 90 94
- 77 Boissenart Cesson / 01 64 19 00 36
- 77 Pontault Combault / 01 60 18 19 11
- 77 Claye Souilly / 01 60 94 80 41
- 77 Chelles 2 / 01 64 26 80 45
- 77 Bay 2 Torcy Marne La Vallée / 01 60 95 13 51
- 77 Val d'Europe Serris / 01 60 42 40 68
- 78 Velizy 2 / 01 34 65 32 91
- 78 Parly 2 Le Chesnay / 01 39 23 40 90
- 78 Parly 3 Le Chesnay / 01 39 23 01 77
- 78 St-Quentin Intérieur Montigny / 01 61 37 27 62
- 78 St-Quentin Extérieur Montigny / 01 61 37 34 11
- 78 Mantes Buchelay / 01 34 97 32 76
- 78 Chambourcy / 01 30 74 54 09
- 78 Montesson 2 / 01 61 04 19 00
- 78 Plaisir Les Clayes / 01 30 07 51 87
- 78 Flins-sur-Seine / 01 30 90 52 00
- 78 Mantes Buchelay / 01 34 97 32 76
- 78 Maurepas / 01 30 05 30 47

PROVINCE

- 01 Beynost 2 / 04 37 85 54 44
- 01 Val Thoiry / 04 50 99 01 12
- 02 Laon / 03 23 26 05 78
- 02 Le Fayet / 03 23 67 01 22
- 03 Montluçon St Jacques/ 04 70 08 34 67
- 03 Montluçon Domerat / 04 70 29 98 63
- 06 Nice Etoile / 04 93 62 01 14
- 06 Nice Lingostière / 04 92 29 10 37
- 06 Nice TNL / 04 93 55 49 03
- 06 Antibes Carrefour / 04 97 21 16 16
- 06 Cap 3000 St-Laurent-du-Var / 04 93 07 01 21
- 06 Mandelieu La Napoule / 04 93 48 02 02
- 07 Valence Guilherand / 04 75 74 14 17
- 08 Charleville Mézières / 03 24 35 55 82
- 13 Marseille Bonneveine / 04 96 14 05 91
- 13 Marseille La Valentine / 04 91 35 72 72
- 13 Marseille Le Merlan / 04 95 05 33 45
- 13 Marseille St-Loup / 04 91 32 38 89
- 13 Vitrolles / 04 42 77 49 50
- 13 Arles / 04 90 18 39 15
- 13 Aix-les-Milles / 04 42 20 93 48
- 13 Aubagne / 04 42 82 40 35
- 13 Avant Cap Cabries / 04 42 34 37 12
- 13 Martigues Canto Perdrix / 04 42 41 33 11
- 13 Aix-en-Provence / 04 42 29 62 36
- 14 Caen-Mondeville / 02 31 35 62 82
- 16 Cognac / 05 45 32 30 39
- 16 Angoulème Champniers / 05 45 24 85 54
- 21 Dijon La Toison d'or / 03 80 28 08 88
- 21 Besançon Valentin / 03 81 50 47 49
- 27 Evreux Guichainville / 02 32 32 99 16
- 29 Quimper / 02 98 10 06 14
- 29 Brest / 02 98 44 01 31
- 30 Nimes / 04 66 02 48 25
- 31 Toulouse Portet/Garonne / 05 61 76 20 39
- 31 Toulouse Fenouillet / 05 62 75 89 14
- 31 Toulouse Labège / 05 61 00 13 20
- 33 Bordeaux Bègles / 05 57 35 38 11
- 33 Bordeaux le Lac / 05 56 29 05 36
- 33 Bordeaux Bouliac / 05 56 21 75 13
- 33 Biganos / 05 57 17 02 83
- 34 Montpellier Le Polygone / 04 67 20 09 97
- 34 Montpellier Perols / 04 67 68 44 39
- 34 Béziers / 04 67 11 01 78
- 35 Rennes Grand Quartier / 02 23 46 16 16
- 35 Rennes Colombia / 02 99 65 58 98
- 36 Chateauroux / 02 54 27 44 40
- 37 Tours Chambray-les-Tours / 02 47 48 01 52
- 37 Tours La Riche Soleil / 02 47 43 19 52
- 37 Tours St-Pierre-des-Corps / 02 47 44 15 87
- 37 Tours St-Cyr-sur-Loire / 02 47 85 55 64
- 38 L'Isle d'Abeau / 04 74 27 87 68
- 38 Saint-Martin d'Hères / 04 76 15 21 02
- 42 Saint-Etienne / 04 77 80 09 92
- 42 Villars / 04 77 91 06 29
- 44 St-Sébastien-sur-Loire / 02 51 79 08 70
- 44 Nantes Beaulieu / 02 51 72 94 96
- 44 Nantes Paridis / 02 40 50 13 47
- 44 Nantes Saint-Herblain / 02 28 07 22 52
- 44 Saint-Nazaire Trignac / 02 40 17 00 71
- 45 Orléans / 02 38 42 14 54
- 45 Saint-Jean de la Ruelle / 02 38 22 12 38
- 49 Angers / 02 41 25 03 20
- 49 Angers Grand Maine / 02 41 39 99 76
- 49 Cholet / 02 41 71 00 01
- 50 Cherbourg Cotentin La Glacerie / 02 33 20 53 04
- 51 Chalons-en-Champagne / 03 26 22 11 10
- 51 Reims Cormontreuil / 03 26 86 52 76
- 54 Nancy / 03 83 37 81 88
- 54 Nancy Laxou / 03 83 54 88 84
- 54 Mont St Martin / 03 82 24 04 17
- 56 Vannes / 02 97 40 50 98
- 56 Lorient / 02 97 87 01 88
- 57 Metz Semecourt / 03 87 51 39 11
- 59 Lille V2 / 03 20 19 50 24
- 59 Lille V2 / 03 28 37 10 44
- 59 Lille Euralille / 03 20 55 72 72
- 59 Lille rue de Béthune / 03 20 21 86 05
- 59 Leers / 03 28 33 96 80
- 59 Hazebrouck / 03 28 50 05 03
- 59 Roncq / 03 20 27 97 62
- 59 Valenciennes / 03 27 51 90 79
- 59 Sin Le Noble / 03 27 98 48 48
- 59 Faches Thumesnil / 03 20 58 90 27
- 59 Lomme / 03 20 92 10 15
- 60 Venette / 03 44 36 76 71
- 62 Boulogne St-Martin / 03 21 31 63 51
- 62 St Omer/Longuenesse / 03 21 39 29 92
- 62 Cité Europe Coquelles / 03 21 85 82 84
- 62 Lievin / 03 21 44 44 01
- 62 Noyelle Godault / 03 21 20 52 77
- 62 Béthune La Rotonde / 03 21 52 36 13
- 63 Clermont Ferrand Centre Jaude / 04 73 17 01 30
- 63 Clermont Ferrand Aubière / 04 73 28 53 52
- 63 Le Brezet / 04 73 14 08 19
- 64 Pau / 05 59 84 08 98
- 66 Perpignan Porte d'Espagne / 04 68 68 33 21
- 66 Perpignan Claira / 04 68 38 92 52
- 66 Perpignan Polygone / 04 68 50 43 82
- 67 Strasbourg Les Halles / 03 88 32 60 70
- 67 Strasbourg Hautepierre / 03 88 27 72 51
- 67 Illkirch Graffenstaden / 03 90 40 28 20
- 67 Schweighouse / 03 88 07 27 18
- 68 Mulhouse Illzach Napoléon / 03 89 61 65 20
- 68 Colmar Houssen / 03 89 21 01 66
- 68 Colmar Wittenheim / 03 89 51 33 90
- 69 Lyon La Part Dieu / 04 78 60 78 82
- 69 Ecully / 04 72 18 50 42
- 69 Saint Genis / 04 72 67 02 92
- 69 Saint Priest / 04 72 37 47 55
- 72 Le Mans Sud / 02 43 84 04 79
- 72 La Chapelle St-Aubin / 02 43 52 11 91
- 73 Chambery Chamnord / 04 79 68 81 83
- 73 Chambery Bassens / 04 79 60 05 07
- 74 Epagny Annecy / 04 50 24 09 09
- 74 Etrembières / 04 50 38 76 57
- 76 Rouen Ville / 02 35 88 68 68
- 76 Rouen St Sever / 02 32 18 55 44
- 76 Rouen St Sever / 02 35 62 73 41
- 76 Dieppe / 02 35 06 05 15
- 76 Montivilliers / 02 35 13 86 98
- 76 Barentin / 02 35 91 98 88
- 76 Tourville la rivière / 02 35 81 16 16
- 76 Gonfreville l'Orcher / 02 35 47 41 14
- 79 Niort / 05 49 73 02 05
- 80 Amiens Glisy / 03 22 38 37 22
- 83 Toulon Mayol / 04 94 41 93 04
- 83 Toulon Grand Var / 04 94 75 32 30
- 83 Ollioules / 04 94 30 73 45
- 83 Puget-sur-Argens / 04 94 45 63 84
- 83 La Seyne-sur-Mer / 04 94 41 13 15
- 84 Avignon Mistral 7 / 04 90 81 05 40
- 84 Avignon Le Pontet / 04 90 31 17 66
- 85 La Roche sur Yon / 02 51 47 99 76
- 86 Poitiers / 05 49 41 82 37
- 88 Epinal Jeuxey / 03 29 30 94 27



Les nouveaux Micromania

25 MICROMANIA BESANCON VALENTIN OUVERT
C. Ccial Carrefour
25000 BESANCON - Tél 03 81 50 47 49

84 MICROMANIA ORANGE OUVERT
C. Ccial Carrefour - 84100 ORANGE
Tél. 04 90 60 10 28

33 MICROMANIA MERIADECK OUVERT
C. Ccial Auchan Bordeaux-Mériadeck
33002 BORDEAUX - Tél. 05 57 81 84 89

38 MICROMANIA GRENOBLE OUVERT
C. Ccial Grand Place - 38100 GRENOBLE
Tél. 04 38 70 02 04

62 MICROMANIA BERCK OUVERT
C. Ccial La Verte Vigogne - 62600 BERCK
Tél. 03 21 89 87 98

13 MICROMANIA PLAN DE CAMPAGNE
C. Ccial Géant Barnéoud OUVERT
13170 LES PENNES MIRABEAU
Tél. 04 42 46 65 72

34 MICROMANIA BEZIERS 2 OUVERT
C. Ccial Béziers 2 - 34500 BEZIERS
Tél. 04 67 21 22 00

76 MICROMANIA MONT ST-AIGNAN OUVERT
C. Ccial Carrefour - 76130 MONT ST-AIGNAN
Tél. 02 35 59 23 09

83 MICROMANIA CENTRE AZUR HYÈRES
C. Ccial Géant St-Jean OUVERT
83400 HYÈRES - Tél. 04 94 01 00 08

29 MICROMANIA BREST IROISE OUVERT
C. Ccial Iroise - 29200 BREST - Tél. 02 98 49 05 06

54 MICROMANIA HOUDEMONT NOUVEAU
C. Ccial Cora - 54180 HOUDEMONT

53 MICROMANIA LAVAL NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 53000 LAVAL

30 MICROMANIA NÎMES SUD NOUVEAU
C. Ccial Nîmes Sud - 30000 NÎMES

80 MICROMANIA ABBEVILLE NOUVEAU
C. Ccial Géant - 80100 ABBEVILLE

92 MICROMANIA GENNEVILLIERS
C. Ccial Carrefour NOUVEAU
92230 GENNEVILLIERS

34 MICROMANIA LATTES NOUVEAU
C. Ccial Carrefour Grand Sud
34970 LATTES

Réservez vos jeux !
• dans votre Micromania • sur micromania.fr

Recyclez vos jeux !
Micromania reprend vos anciens jeux sur console*. *Voir conditions à la caisse.

Retrouvez les adresses complètes de tous les Micromania sur micromania.fr

Xpertise

Tous les jeux du marché testés en toute impartialité. Le guide d'achat indispensable pour ne pas se tromper !

La notation

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité.

De 0 à 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

De 6 à 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

De 10 à 13
C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

De 14 à 17
Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir si vous appréciez déjà le genre. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

18 et plus...
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir ces notes... À acheter sans hésitation.

Les stars du X

ÉLITE
Ces jeux peuvent être achetés les yeux fermés et deviendront des classiques.



JEU DU MOIS
C'est un titre qui sort du lot grâce à ses qualités ludiques indiscutables.



SÉLECTION
Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction.



EXCLUSIF XBOX
Uniquement sur Xbox et aucune autre console du marché.

EXCLUSIF XBOX


XBOX *LIVE*
Il est possible de télécharger de nouveaux éléments et/ou de jouer avec sur le Xbox *Live*.



SUR LE DVD
Une version jouable est disponible sur notre DVD. Essayez-le !



L'homme qui faillit être roi



Se faire attendre, c'est savoir se faire désirer... Certes, la formule est bien jolie mais, appliquée aux jeux vidéo, c'est beaucoup moins glamour ! Elle reste vraie, mais rien n'est plus agaçant que d'espérer un titre et de le voir reporté pour plusieurs semaines, voire plusieurs mois. Les arlésiennes, comme on les appelle, sont capables de nous faire haleter avec la même intensité (et durée) qu'une bonne série télé. *Forza* et *Doom 3*, enfin testés, ont pris tout leur temps pour atterrir en magasin. *Forza*, que nous avons suivi avec attention au cours des douze derniers mois, a su mettre à profit son temps supplémentaire pour optimiser ses mécaniques de jeu et ses graphismes. *Doom 3*, lui, a réussi le pari de rendre crédible une adaptation console de l'un des jeux les plus gourmands de l'univers PC. Mais s'il avait passé son examen un semestre ou deux plus tôt, nul doute qu'il aurait accédé au statut de star... L'annonce officielle date tout de même d'août 2002, sa sortie PC deux ans plus tard et la version Xbox a grappillé neuf mois. Une incubation longue et, malheureusement pour lui, *Halo 2* a coulé sous les ponts entre-temps... Il faut dire que l'on attendait beaucoup, peut-être trop, de *Doom*, marqués que nous sommes par les anciennes heures passées dans les couloirs 2D à chasser du démon. On ne va pas rengainer sur le couplet « c'était mieux avant », car c'est faux : c'est carrément plus immersif de se balader dans des décors en vraie 3D somptueusement illuminés plutôt que dans de la purée de pixels 256 couleurs. À force de se faire désirer, *Doom* s'est fait distancer par des concurrents plus modestes (*Riddick*, *Snowblind*...) pour ne finalement devenir qu'un bon jeu de tir parmi les autres. C'est déjà pas mal...

> « C'est plus immersif de se balader dans des décors en vraie 3D que dans de la purée de pixels. »

Frédéric Brunet
Chef de rubrique Xpertise

Remarque. Les jeux présentés dans les pages suivantes ont, pour la plupart, été testés sur des versions éditeurs précommerciales. Le produit disponible en magasin peut comporter de très légères variations. La qualité des images peut comporter des variations d'un test sur l'autre, selon le système de capture d'écran employé (réseau ou acquisition vidéo).

Pourquoi j'ai tué Kenny



Berreb
Parce qu'il avait osé dire que The Rock était un mauvais acteur ! Un gars qui va jouer le rôle principal dans le film *Doom 3* ne peut qu'être le comédien le plus doué de sa génération.



Stéph
Kenny ? Connais pas, jamais entendu parler de ce gars-là. Paraît qu'il a connu une fin tragique, mort lapidé à coups de bouteilles dans un rade de Bastille suite à une histoire de mœurs...



Kyo
Il m'a tiré les cheveux, je lui ai mis une droite. Il m'a coupé une mèche, je lui ai collé un pain. Il m'a traité d'artiste de cabaret érotique japonais, je lui ai fait bouffer ma guitare, fin de l'histoire.



Fab
Parce qu'il avait envie de devenir pigiste ! Ce gars-là aime tellement la souffrance qu'il est capable de finir *Splinter Cell*, *Doom 3*, *Forza* et *Jade Empire* en un week-end tout en rédigeant la soluce. Concurrence déloyale...



Fred
Il m'avait un peu énervé en cramant ma Xbox et mes sauvegardes de *Burnout 3*, *Halo 2* et *Ninja Gaiden*. Je lui ai juste mis un coup ou deux de pad sur le crâne et ça a cassé... Pas fait exprès.



Sam
Désolé, c'était un accident. On avait passé la soirée à jouer à *Steel Battalion* et je lui ai demandé de ranger le contrôleur en haut de l'armoire. Il a perdu l'équilibre... mais la manette est intacte !



Jeff
C'est pas moi, j'étais pas là, en vacances chez mon cousin à Ajaccio. Vous ne me pensez pas capable de supprimer quelqu'un juste parce qu'il a essayé de me piquer ma collection de chemises postmodernes ?



Cyrille
Me souviens d'avoir reçu mon nouveau pied de biche. Je partais pour black mesa quand ce truc orange a essayé de me parler. J'ai cru que c'était Casimir version mutante, j'ai pris peur alors j'ai cogné. Fort, histoire de ne pas prendre de risque.



Katia
J'avais l'intention de lui dire deux mots : 4 minutes et 28 secondes de retard pour rendre un article, c'est beaucoup trop ! Pas de bol, il a disparu avant que je puisse essayer mes nouvelles techniques de close combat salsa.



Yann
Il est mort parce que c'est un social-traître, égoïste et râleur. Il n'a eu que ce qu'il méritait, le tribunal du peuple n'avait pas de temps à perdre avec des empêcheurs de révolutionner en rond de son acabit.



Artiste. Les avatars *South Park* ont été réalisés grâce à Zweig du site **www.planearium2.de.** Mais c'est Katia qui a joué de ses talents de physionomiste pour nous représenter !

SOMMAIRE

P48 **Jade Empire**
Kung-fu, magie et mystères dans la Chine fantastique.

P54 **Unreal Championship 2005**
Solo ou Live, aiguisez vos talents de guerrier contre des brutes sanguinaires.

P56 **Forza Motorsport**
La nouvelle référence du sport automobile.

P60 **Midnight Club III Dub Edition**
Du tuning taille XXL : gros son, gros moteurs, grosses courses.

P62 **Still Life**
Jack l'Éventreur court toujours… Attrape-le si tu peux !

P64 **Close Combat : First to Fight**
On ne se lasse pas des militaires en goguette…

P66 **Doom 3**
L'enfer version chroniques martiennes. Repeignez les murs en rouge !

P70 **MX Vs. ATV Unleashed**
Quads contre motos : la course est lancée !

P71 **World Championship Snooker 2005**
Un jeu de billard qui s'en met plein les poches.

P72 **Tak 2**
La potion magique contre l'ennui. À consommer sans modération.

P74 **SNK Vs. Capcom**
La 2D tape toujours aussi fort, mais se prend parfois les pieds dans son ring.



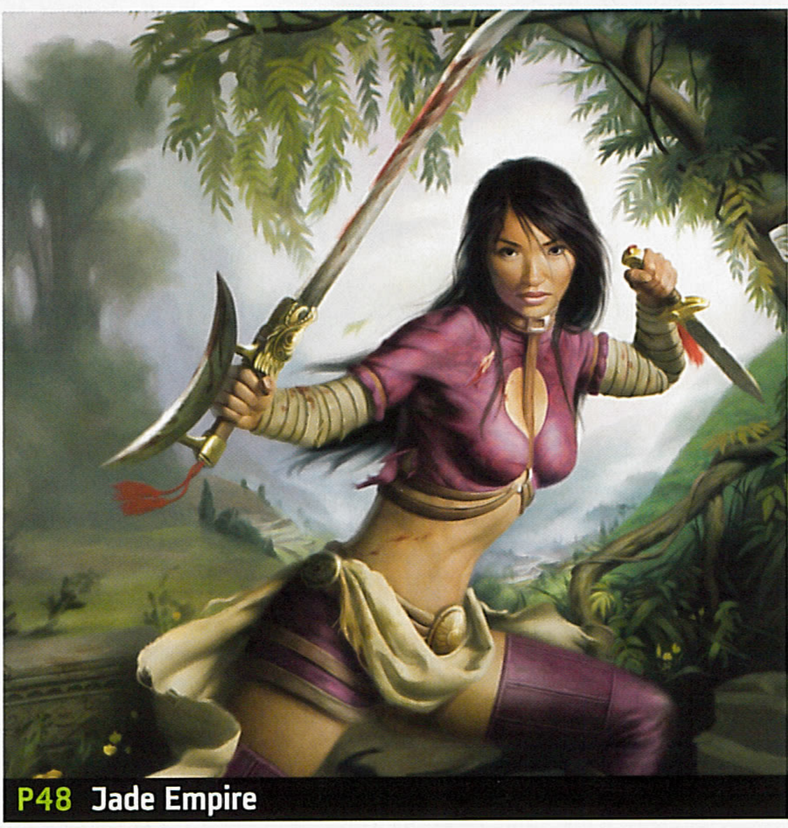
P56 Forza Motorsport



P66 Doom 3



P60 Midnight Club III

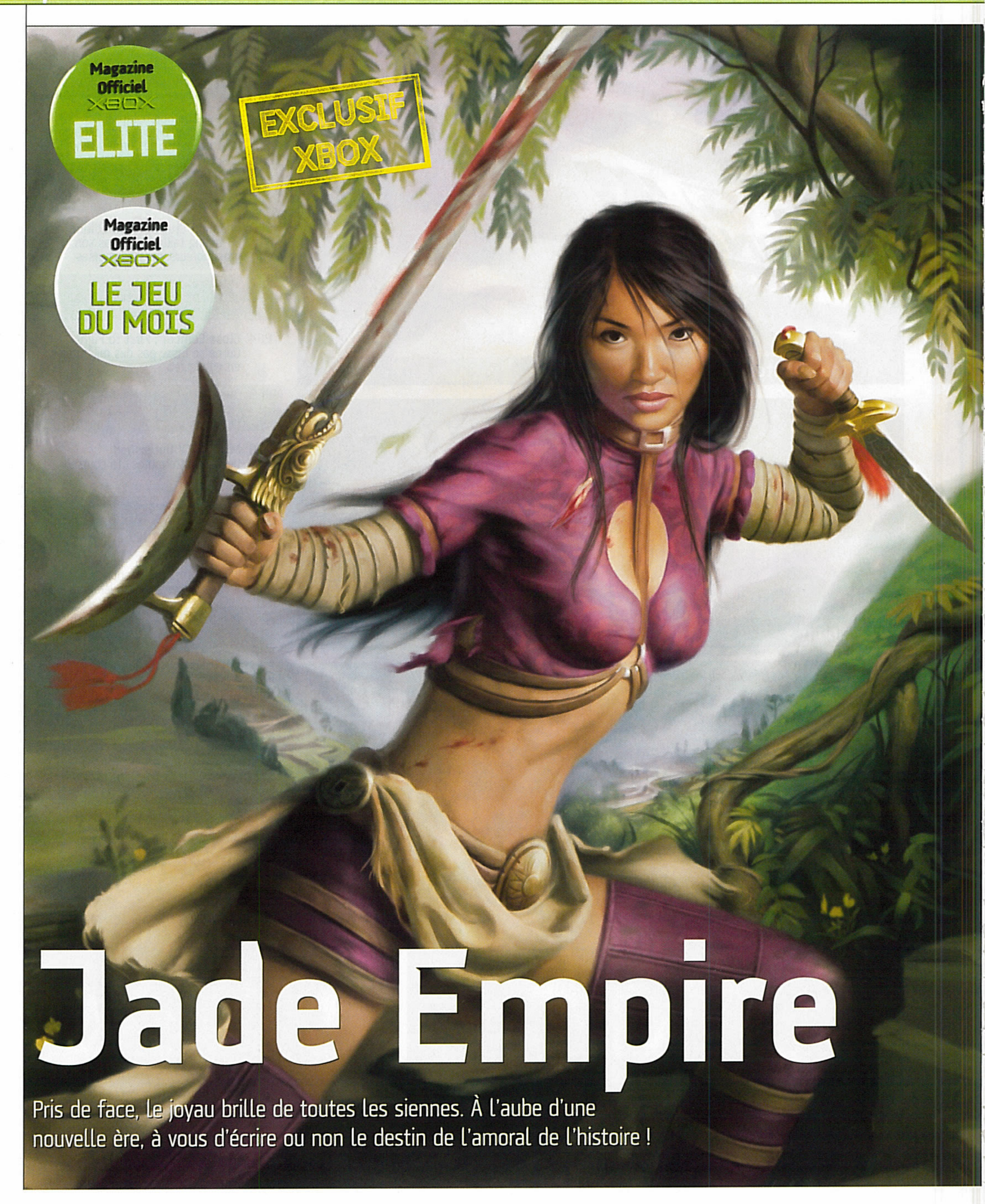


P48 Jade Empire



P54 Unreal Championship 2005

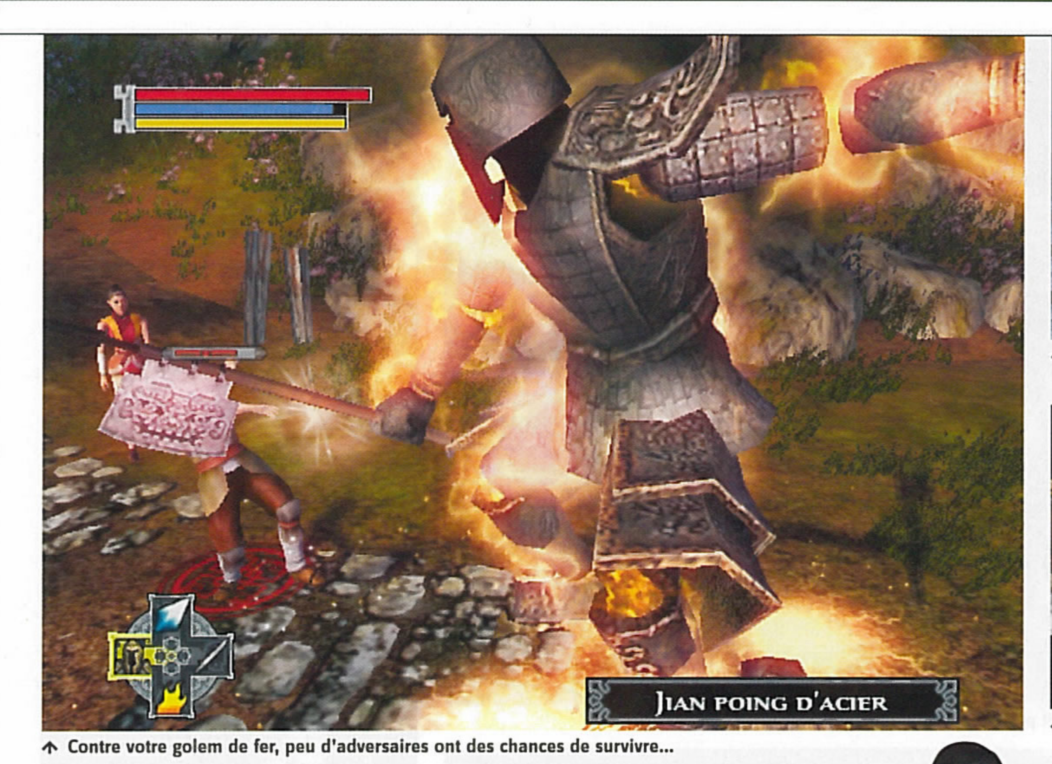
Suicide. Le studio Oddworld cesse de développer des jeux vidéo pour se consacrer à la conception d'univers imaginaires. 147 fans de *Stranger* se sont donné la mort en avalant une boîte de Fuzzles.



Jade Empire

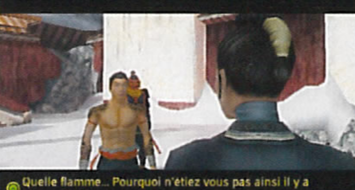
Pris de face, le joyau brille de toutes les siennes. À l'aube d'une nouvelle ère, à vous d'écrire ou non le destin de l'amoral de l'histoire !

Treize à manger... des coups et à en donner, voilà le programme pour les futurs possesseurs de l'édition limitée, à condition qu'ils l'aient précommandée. Ces derniers y découvriront en effet le personnage inédit Monk Zeng.



Contre votre golem de fer, peu d'adversaires ont des chances de survivre...

Les esprits conservent leurs armes et toute leur combativité.



C'est certain : vous n'êtes pas peu fier de vos acrobaties horizontales !



La cité impériale n'est vraiment pas aussi calme qu'en apparence.

Un garde-manger bien particulier, avec ses spécialités fumées...



À l'abri près de la boule de poils, préparez votre boule de feu.

Texte : Stéph

Dév. : Bioware	Éd. : Microsoft
Genre : Action/RPG	Live : Non
Nbre joueur : 1	Prix : Environ 60 €
Site : http://jade.bioware.com	

Comme souvent, le début idyllique tourne rapidement au tragique. Comme souvent encore, quand le destin s'en mêle, l'élu s'y emmêle. Car c'est bien de cela qu'il s'agit. De vie, de mort aussi, suivant les choix proposés, inspirés ou sournoisement orientés... Meilleur élève aspirant d'une école d'arts martiaux, vous étudiez depuis de nombreuses années sous la tutelle de maître Li. Puis, un beau jour, arrivent des visages et l'horreur ! En quelques instants c'est la fin de tout, le début du néant. Tous ou presque sont morts, votre maître a été enlevé. Pas seulement par les assassins du Lotus, mais aussi avec l'aide de l'armée impériale de Sun Li, l'empereur tout-puissant de Jade ! Ironie du sort, tragédie du vôtre, Sun Li était aussi l'instigateur de l'invasion dévastatrice menée contre le temple de votre enfance, celui des moines de l'Esprit... Plus la peine d'en faire, désormais votre route est tracée, elle aura la couleur du sang et la colère des ans ! Commence alors un chemin de croix, à la croisée des chemins d'autres laissés pour compte que vous, à compter au fur et à mesure parmi vos alliés. Pour s'allier leurs services, il faut en rendre à certains en les délivrant, en convaincre d'autres, ou encore accepter le fait d'être épaulé par un bras armé supplémentaire. Bien entendu, cette aide est parfois à double tranchant. Chacun des douze membres de votre groupe a son petit caractère, son énorme ego, et ses motivations plus ou moins troubles à gérer. Car on s'aperçoit vite que, hormis les habituels suivants dociles, d'autres sont nettement plus en nuances, en comportements et déclarations déroutants.

La voie de la prudence

Sans trop en dévoiler, ni se voiler la face, il faut bien se rendre à l'évidence que rien ne l'est vraiment. Un peu de parano dans un monde de fourbes, voilà un des préceptes non évoqués par maître Li qui vous sauvera soit de la mort, de l'erreur irrattrapable ou d'une virée vers le mal très bien orchestrée... Cela, autant dans le relationnel avec vos troupes qu'au cours des innombrables quêtes, secondaires ou non. Une action jugée trop brutale par l'un des vôtres et c'est parti pour une partie de remontrances pouvant aller jusqu'au refus catégorique de certaines catégories de vos décisions. Un désir trop brûlant de trop faire payer son aide à un des personnages non joueurs en détresse, une envie trop pressante de sentir une immense puissance couler en vous ? La voie du Poing Fermé vous accueillera alors de tous ses vices pour en faire subir tout autant... Au contraire, celle vertueuse de la Paume Ouverte, n'attend que bienveillance et considération d'autrui pour faire de vous un de ses fils, plutôt que de passer tout ce qui se présente au fil de l'épée. Une liberté de choix de »



Une phase finale d'un tournoi où tous les coups sont conseillés.

L'antre des artistes ? À un moment donné, il faudra se faire l'acteur de théâtre au jeu médiocre, se travestir et clamer des répliques qu'on ne comprend pas forcément... Un scénar' qui aurait pu être corse finalement !



Avec un pseudo pareil, la demoiselle ne fait pas dans la potion d'amour...

Pour convaincre un des maîtres, il faudra être pur ou totalement corrompu !

Copies qu'on forme ?

C'était couru, vos adversaires adoptent des techniques vicieuses et même les vôtres... Casse-gardes, attaques de zones et stratégie du surnombre, attendez-vous à tout pour que rien ne vous surprenne.



Heureusement pour vous, ces énormes statues sont très lentes...



Rapides et hargneux, ces démons arrosent à la boule de feu.



Si ça saigne, c'est que ça peut mourir, alors allez-y franchement !



Le fameux théâtre où l'on se donne en spectacle et en ridicule...

Xtra



UNIS POUR DIVISER
On peut assigner une stratégie de combat à chaque allié : le mode soutien ou attaque. Lorsqu'ils sont en soutien, ces derniers sont délaissés par les ennemis, ne combattent pas, mais utilisent leurs pouvoirs spéciaux sur vous. Regain de santé, de concentration et de Chi, ils peuvent même augmenter carrément vos attaques armées et martiales portées ! À vous donc, suivant les situations, d'opter pour l'affrontement solo ou en duo...

« *Jade Empire* a toutes les allures et la parure d'un final grandiose permanent. »

l'existence que l'on connaît déjà depuis *KOTOR*. À ceci près, qu'elle est ici encore plus audacieuse, accentuée, encouragée.

Invariablement varié

Ainsi, rien n'est jamais définitif ou presque dans l'empire de Jade. Que l'on soit vivant ou morts comme les centaines d'âmes en peine qu'il faut souvent exorciser en exerçant ses talents martiaux et magiques. Souvent donc, il est bon de revenir sur ses pas et ses actes accomplis pour refaire le monde, le sien. Les accords passés n'étant que de principes, pas la peine d'en avoir pour faire le mal, il suffit juste de revenir voir une femme jalouse ou un commerçant trop avide. Là où vous aviez alors aidé à régler un ménage à trois impossible ou fait les affaires d'un affairiste, vous pouvez, par des révélations vraies ou fausses, déclencher des règlements de compte sanglants ! Que les extrémistes radicaux de l'éthique se rassurent, on peut tout à fait progresser en restant propre sur soi et sans salir les autres.
D'ailleurs, pour ce qui est de l'équité, l'ensemble du système de jeu de *Jade Empire* est pensé pour ne lasser ni léser personne. Tout d'abord, le niveau de difficulté des combats peut être modifié à tout moment. En fonction du mode sélectionné (Élève, Maître, Grand maître), le répondant des adversaires ainsi que votre résistance varieront. À noter que l'on peut aussi adapter le niveau des mini-jeux sous forme de shoot 'em up *old school* qui se débloquent par rapport à certaines des sous quêtes acceptées. Toujours pour laisser à tous des chances de se sortir des chiqués de la vie dont vous êtes le pion, l'âme du jeu, le système de combat, permet aux fines lames comme aux autres de faire le spectacle avec autant de panache ! En temps réel, les confrontations ne font pas intervenir des combinaisons de touches/mouvements tordues à retenir, pas plus que de gestion rigide de la trentaine de styles martiaux et magiques à assimiler tout du long. Très court, le temps d'apprentissage de l'art de la savate sied parfaitement pour devenir un virtuose de l'enchaînement. Et tout cela »

En finir avec la fin ! Après avoir fini la version test deux fois, le bilan est identique : les cinématiques de fin n'étaient pas encore disponibles. Trop dur, il faudra donc refaire le jeu une troisième fois en version finale...


Une fontaine de sang indésirable que vous avez pourtant contribué à alimenter...



Sous l'iceberg improvisé, un héros complètement immobilisé.

Quand vous êtes parfaitement mauvais, une aura rouge vous entoure !



La défense de ce pont est primordiale pour ralentir l'armée impériale.

grâce à une ergonomie d'une simplicité redoutable. Un bouton pour le corps à corps, un pour le casse-garde, un pour l'esquive, un autre pour accélérer ses mouvements, il ne reste plus qu'à harmoniser le tout avec celui des soins et le dernier augmentant les dégâts pour exécuter des combinaisons fatales. Et comme le temps de réponse est idéal, il suffit de passer de l'une à l'autre des variantes martiales pour réaliser des figures de styles qui ont la classe ! On peut regretter que les contre-attaques ou offensives combinées avec votre allié (toujours un seul à la fois sur les douze) ne soient pas de la partie, mais ce serait « pousser l'aïeule dans les roseaux »... Surtout que l'on ne se contente pas d'asséner coups de poings et de pieds à la volée, on en met aussi de belles avec des sorts magistraux faisant appel aux éléments (feu, vent, glace) comme aux transformations en démons gigantesques à la furie ravageuse. De quoi faire en somme, pour en faire prendre un définitif à tous les assassins, golems, esprits, créatures mystiques et autres aberrations génétiques sans éthique à trucider.

L'empire de l'efficacité

De même, pour laisser champ libre aux champs de batailles et épopées narratives, la gestion du personnage et de ses capacités se fait tranchante. Inutile de perdre du temps et ses nerfs à naviguer dans des pages d'inventaire pour mieux s'équiper, cela se fait automatiquement à chaque nouvelle acquisition d'arme mieux adaptée. Dans le même ordre, les capacités d'influence (charme, intuition, intimidation) dépendent directement de vos caractéristiques physique, morale et spirituelle, à vous de choisir simplement dans laquelle vous souhaitez évoluer. Quant aux objets d'améliorations (cristaux ou écrits magiques), il suffit de les acheter, les trouver dans leurs caches ou de les compulser pour en avoir le bénéfice immédiat. Seule dépendance, placer les sept cristaux aux effets désirés sur l'amulette magique en votre possession pour faire progresser vos caractéristiques ou des compétences. Tout est ainsi fait pour être rapide et efficace, et se concentrer sur l'essentiel : la richesse incroyable de l'aventure et l'intensité nerveuse des combats ! Au vu de cette somme d'atouts, on a du mal à croire que *Jade Empire* se défausse de quelque manière que ce soit. Et pourtant... Les deux qui font l'impair ne sont autres que l'ambition dévorante du titre et paradoxalement sa volonté d'aller au plus efficace. »


Le temple où vous avez passé votre enfance, avant d'être secouru par Li.



Vos ennemis vous poursuivent même jusque dans les rêves.

Se remplir : Pour des raisons qui dépassent l'entendement des foies du *MOX*, un concours de dégustation de plats « exotiques » permet d'augmenter ses caractéristiques, alors qu'aucun défi similaire ne porte sur la boisson !!!



Être un démon crapaud a des avantages physiques évidents !

Aides à la bonne conduite de combat

Pour être le mieux préparé possible, cherchez les livres et fontaines qui peuvent améliorer votre condition.



Un gros combat se prépare, profitez-en pour faire le plein !

Toujours avec du style, remettez-vous un bon coup de Chi...



L'élite des assassins du Lotus n'hésite pas à empoisonner pour gagner.

Avec ce jeu de lumières, on vous prendrait presque pour un dieu...

« L'ensemble du système de jeu de *Jade Empire* est pensé pour ne lasser ni léser personne. »

En clair, pour devenir puissant il faut se spécialiser le plus possible dans trois, voire quatre styles combatifs maximum. Le souci c'est qu'on a ni le temps, ni les points d'expérience suffisants pour s'occuper des autres et les découvrir à tous leurs niveaux de puissance. D'autant que certains ne s'obtiennent que dans les toutes dernières heures de l'aventure... Dommage.

Jade a mille feux

Reste que, sur son ensemble, *Jade Empire* a toutes les allures et la parure d'un final grandiose permanent. Visuellement éclatant, le bijou étincelle de décors très soignés et variés : repaire souterrain glauque, village côtier paisible, immense cité surpeuplée, citadelle suspendue... Chaque environnement et ses environs sont ainsi réellement vivants, dotés d'une identité propre, et propre à couper le souffle, notamment par la palette de couleurs et de personnages qui y figurent. Dans le même mouvement, les animations sont étonnamment bien décomposées quels que soient les gestes et techniques effectués, et malgré d'épisodiques ralentissements qui ne marqueront pas l'histoire. Quant à la qualité du scénario, sous la surface académique, c'est dans un univers de secrets marquants, d'intrigues remarquées et d'ambitions remarquablement bien amenées qu'on est plongés, immergés, tenus en apnée volontaire. Ce, durant la vingtaine d'heures mémorables que l'on prend à bras le corps, encore et à cœur ! Comme très rarement donc, la toile de fond, autant que l'écrin de formes de Jade Empire enveloppent une aventure qu'on ne voudrait en aucun cas finir de vivre mais qu'on ne regrettera jamais d'avoir débuté !

Xtra

LEADER CHEAP ?
À un moment précis, vous pourrez décider ou non d'intégrer un perso très particulier au groupe. Sachez simplement que cet acte en amènera d'autres tout aussi extrêmes pour assurer l'unité de la troupe en toutes occasions...

Le verdict

Graphisme : Au coude à coude avec les plus beaux spécimens de la Xbox, *Jade Empire* s'affiche fièrement et magistralement.

Son : Une localisation tout en précision, doublage comme sous-titrage. Musiques et bruitages dans le ton des ballets martiaux.

Jouabilité : La voie de son maître, vous en l'occurrence, donc très ouverte, simple et qui s'adapte au moindre de vos désirs.

Durée de vie : Une vingtaine d'heures. Peu pour le RPG qu'il n'est pas, conséquent pour l'action/RPG qu'il incarne parfaitement !

En résumé

En deux dizaines d'heures, l'occasion rêvée de jouer en état quasi divin. Dans le genre immense bastonnade scénarisée, c'est certainement parmi le mieux qui se fait !

17/20

L'image est parlante : La poésie lyrique orientale est jusque dans les intitulés des techniques, invocations ou pouvoirs. Pour exemples : Ventre de fer, Fleuve du temps, Force du sanglier, Grâce de l'hirondelle et Vague céleste...

Unreal Championship 2

La boucherie façon Unreal ? Un classique, mais avec une sauce radicalement nouvelle !

Texte : Jean-François Mariotti



Dév. : Epic	Éd. : Midway
Genre : Doom-like	Live : 16 joueurs max.
Nbre joueur : 1	Prix : Environ 60 €
Site : www.liandriconflict.com	

On peut s'interroger sur la place que tient *Unreal Championship* sur nos Xbox. A priori, la réponse n'est pas évidente. Contrairement à l'époque du premier opus, la console est aujourd'hui surchargée de bons FPS, dont pléthore proposent déjà des modes online intenses. Et puis il y a *Halo 2*, le meilleur et le plus pratiqué d'entre eux. Alors, *quid* d'Unreal dans tout ça ? Comment cette vénérable franchise peut-elle encore se démarquer ? Eh bien en cessant d'être un FPS, pardi ! Ou plutôt en choisissant une posture hybride sacrément maligne. Comprenez que désormais le jeu intègre non seulement une perspective subjective tout à fait classique, mais également une vue à la troisième personne inattendue. Et pour étayer cette dernière, on nous propose des affrontements au corps à corps survoltés. Vous avez bien lu : pas que du gunfight, non ! Mais également des éventrations, des perforations brutales, du bon vieil étripage - l'épée ou la hallebarde à la main. Et ce seul changement ludique représente en soi une véritable révolution. D'abord parce qu'on peut nous proposer sans complexes les animations les plus dingues et les coups les plus frimeurs. Ainsi cette charge aérienne dirigée à l'envi sur vos cibles, ou encore cette faculté bien pratique de parer les tirs pour les renvoyer à l'expéditeur. Rien à dire, ça dynamise sacrément les matchs ! Eh bien oui, les matchs, parce qu'avec toutes ses belles nouveautés, et toute sa richesse, ce bon gros *UC2* demeure quand même avant tout un titre Multijoueur. Remarquez, ce n'est pas faute d'essayer, puisqu'on nous suggère gentiment un mode Histoire, avec tout plein de cinématiques. Mais qui dit cinématique ne dit pas forcément scénario, et l'ascension d'un certain Anubis vers

↑ **Certains personnages sont plus efficaces que d'autres en mêlée.**

Bonus : Le quinzième personnage disponible dans *UC2* est une surprise... Allez, on vous le dit : rien de moins que le dieu de la foudre de *Mortal Kombat* : Raiden lui-même !

Une petite poussée d'adrénaline ?

L'adrénaline continue de faire des ravages dans *UC* ! Qu'on la trouve au sol ou en massacrant des ennemis, elle permet ensuit de déclencher divers pouvoirs propres à chaque personnage du jeu. Si généralement ceux-ci sont regroupés en genres assez familiers (soin, vitesse, etc.), on trouve tout de même des choses assez exotiques.



Cet effet de transparence de votre perso est aussi classe que pratique.



Cette vue permet de repérer très facilement les ennemis des alliés.



Cette combattante dispose de pouvoirs vampiriques très frimeurs.



Pour ouvrir le menu des pouvoirs, Appuyez une ou deux fois sur A.



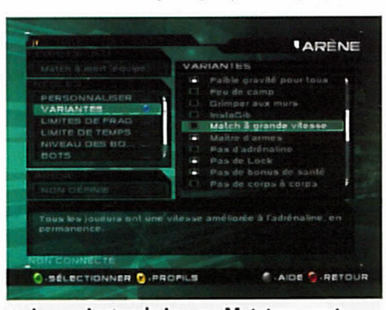
Une arme bien pratique pour sniper, mais au chargement un peu lent.



Les armes à feu de base sont faibles mais offrent des munitions infinies.

Xtra

MISE À MORT
UC2 enfonce sa parenté avec les jeux de fight en proposant des « fatalités », mouvement de mise à mort de type *Mortal Kombat* (du même éditeur). Mais attention, les combinaisons de boutons sont carrément ardues !



Les variantes de jeu, ou Mutators, sont autant de challenges sans cesse renouvelés.



Le look très travaillé des personnages joue beaucoup dans le charme du jeu.



Ce personnage prend la pose avant de foncer dans les airs !

« Avec toutes ses belles nouveautés et sa richesse, *UC2* demeure quand même avant tout un titre Multijoueur. »

» le pouvoir suprême ne constitue pas pour autant une aventure en soi. Mais bon, ne chicanons pas : le Solo fait tout de même des contorsions assez impressionnantes pour varier les plaisirs. Ainsi, après la campagne d'Anubis (un excellent tutorial, ceci dit), on peut participer à deux autres modes. D'abord, un grand tournoi avec un choix d'une quinzaine de personnages, tous affublés de capacités et de caractéristiques différentes. Et ensuite toute une série de challenges où l'on vous impose des règles à chaque fois très particulières et bizarres (les fameux Mutators). Bon courage pour finir ces défis ! Malgré les changements, les aficionados de la série reconnaîtront le même esprit sportif que par le passé, ainsi qu'une dimension tactique vraiment nouvelle : ici, on est limité à deux armes à distance et une de corps à corps, mais chacune dispose d'une tripotée d'effets et autres combos. Et en équipe, on peut donner des ordres simples avec le pad - rien de vraiment probant cependant. Quant à l'Intelligence Artificielle des bots, elle peut être redoutable dans les niveaux de difficulté élevés, mais sans pouvoir faire oublier une efficacité tout humaine. Hormis l'apprentissage, la seule vraie raison d'une partie en solitaire est d'ordre esthétique : c'est le seul moment où vous aurez tout loisir d'admirer l'incroyable beauté du jeu. Certaines animations sont sans doute perfectibles, mais tant les graphismes que la taille des cartes ou le design des personnages forcent l'admiration. Eh oui, on a toujours plus de temps pour admirer la vue face à des bots que contre des humains ! Inutile d'en remettre une couche, vous l'avez compris : Solo rigolo ou pas, *UC2* ne s'impose que pour les joueurs *Live* (ou les habitués des LAN).

Le verdict



Graphisme : Absolument magnifique et doté de surcroît d'une esthétique fidèle à la série. La classe, quoi.



Son : es bruitages familiers, c'est-à-dire ultra bourrins. Les voix sont sympas, mais très oubliables.



Jouabilité : Le jeu est devenu plus complexe que par le passé, et il faudra un bon moment pour le maîtriser.

Durée de vie : Le Solo n'est pas très long, mais certains défis sont corsés. Et en Multi, la durée de vie est infinie...

En résumé

Malgré des efforts évidents, *UC* reste une série orientée *Live*. Le Solo est à jouer comme une introduction plaisante... Heureusement, le jeu propose des nouveautés géniales.

16/20

Notation : Pas facile de juger le Solo d'un jeu comme *UC2*. Ici, la note veut essentiellement pour des joueurs qui auraient également l'usage des modes Multi. Sinon, autant épargner votre portefeuille...

↑ McLaren F1... sans maîtrise, la puissance n'est rien !

Forza Motorsport

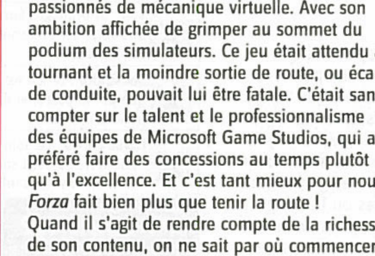
Parti en pole position, Forza franchit le drapeau à damiers en vainqueur !

Texte : Julien Lemarchal

- Dév. : Microsoft
- Éd. : Microsoft
- Genre : Course
- Live : 2 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.forzamotorsport.net

Xtra

WARNING
La démo incluse dans le DVD de ce numéro est de conception ancienne et ne rend pas vraiment justice aux graphismes du jeu, beaucoup plus détaillés et raffinés dans la version que nous avons testée ici. L'animation s'avère également meilleure, tout comme la prise en main qui a été affinée. Si cette démo vous avait déjà convaincu, vous serez définitivement séduits. Dans le cas inverse, vous aurez une très bonne surprise !



Arlésienne de la Xbox, *Forza* a su se faire désirer : annoncé, espéré, repoussé, le titre est devenu un véritable objet de désir et de frustration pour tous les passionnés de mécanique virtuelle. Avec son ambition affichée de grimper au sommet du podium des simulateurs. Ce jeu était attendu au tournant et la moindre sortie de route, ou écart de conduite, pouvait lui être fatale. C'était sans compter sur le talent et le professionnalisme des équipes de Microsoft Game Studios, qui a préféré faire des concessions au temps plutôt qu'à l'excellence. Et c'est tant mieux pour nous... *Forza* fait bien plus que tenir la route !
Quand il s'agit de rendre compte de la richesse de son contenu, on ne sait par où commencer : une telle étendue de choix laisse rêveur. Ce titre aborde absolument tous les aspects du sport automobile : pilote, mécanicien, préparateur, directeur de course, concessionnaire, directeur d'écurie, coach... Autant de métiers que vous aurez le loisir d'exercer lors de votre longue carrière. À moins que vous ne préfériez incarner un amateur un peu dilettante, courant juste pour le plaisir des sensations. Il y en a pour tous les types de joueur, pour chaque niveau d'exigence et d'implication. C'est là une des grandes forces du titre, cette capacité à s'adapter aux besoins et envies de chacun, à satisfaire aussi bien le spécialiste de mécanique exigeant que le simple amateur de vitesse.
Avec autant de liberté, on pouvait craindre de perdre en clarté ce qu'on gagne en profondeur de jeu. Heureusement, ce n'est pas le cas car la navigation dans les menus s'avère ergonomique et bien pensée. *Forza* évite le principal écueil des simulateurs de courses, à savoir »



↑ **Les autres pilotes sont impitoyables et jouent des coudes pour passer...**



↑ **Certains tracés privilégient la vitesse de pointe comme ce circuit urbain.**



↑ **Le monde de *Forza* ne dort jamais : les courses se déroulent aussi de nuit.**

Garage de luxe : Audi, Bentley, Cadillac, Jaguar, Lotus, Ferrari, Porsche, BMW, Panoz, Dodge, Subaru, TVR, Mercedes-Benz... Toutes ces marques prestigieuses attendent leur champion !





↑ Le transfert de masse n'est pas une notion théorique... Attention aux virages !



↑ La qualité des environnements est au moins égale à celle de *PGR2*.



↑ Mieux vaut ne pas rater son départ pour ne pas se faire larguer...

La frime jusqu'au bout des jantes

Stickers, jantes, spoilers... Ces accessoires permettent de créer un bolide unique.



↑ Choisissez votre peinture et vos stickers avec soin !

↑ L'aileron arrière améliore la maniabilité du véhicule.



↑ Le tuning autorise tout, même les excès de mauvais goût !



↑ Remportez une série pour débloquer les circuits suivants.



↑ Pour accéder rapidement aux Ferrari, mieux vaut être européen.



↑ Les angles de vue des rediffusions restent très classiques.



↑ La carte permet de connaître la position des autres pilotes.

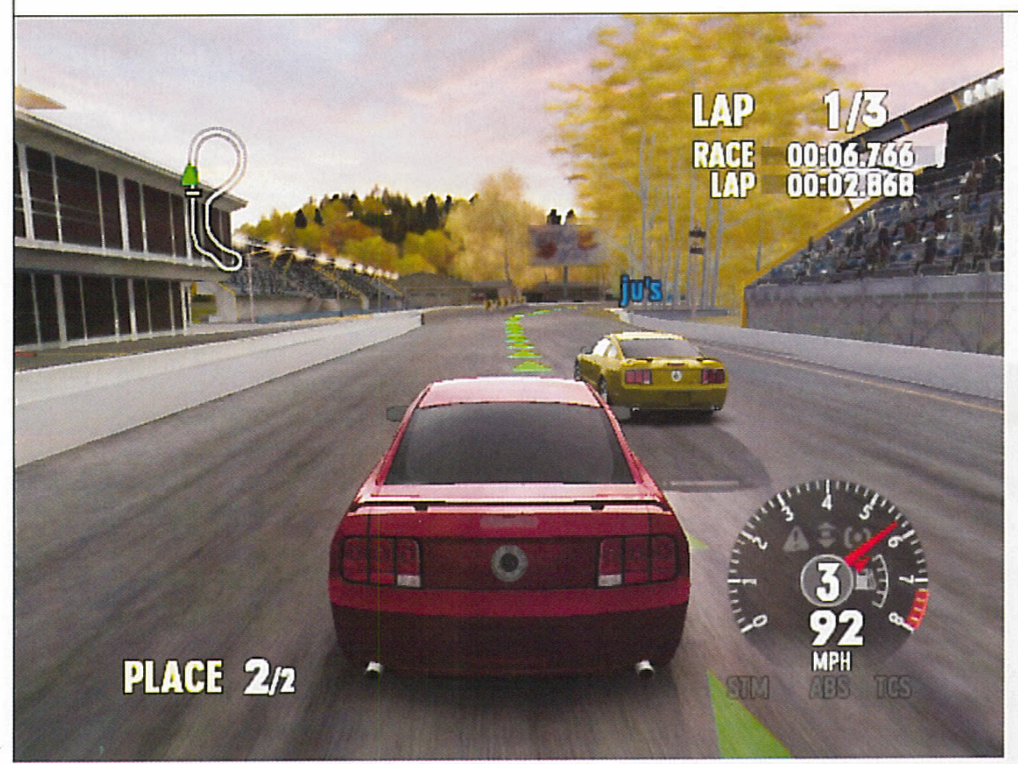
« *Forza* aborde absolument tous les aspects du sport automobile : pilote, préparateur... »

nous faire passer des heures dans des menus trop compliqués avant de trouver le véhicule adapté. Les développeurs n'ont pas lésiné sur les bonnes idées pour faciliter les choses. Par exemple, pour une course très spécifique, comme celle réservée aux voitures américaines construites avant 1975, le soft vous indiquera automatiquement si vous disposez d'un ou plusieurs véhicules adéquats. Mieux, il vous proposera de le changer à la volée, vous évitant de retourner au garage. Ça n'a l'air de rien, mais ce genre de petits détails simplifie la vie.

Liberté de série

Essayer *Forza*, c'est un peu comme de rentrer dans une belle voiture neuve. On y respire l'odeur caractéristique du neuf, ce mélange de plastique, de métal et de peinture, des sièges confortables, et on s'extasie devant tous ces petits détails pratiques et ingénieux. Maintenant que vous êtes à bord, il ne vous reste plus qu'à enclencher une vitesse, appuyer sur l'accélérateur et vous laisser porter au gré des courbes. Un tour puis deux, cette fois-ci vous négociez mieux le virage en épingle à cheveux qui vous faisait perdre de précieuses secondes au premier tour, vous pensez trajectoire, angle d'attaque, dérapage, science du virage... Ça y est, vous avez le virus, vous êtes mûr pour le mode Carrière. Dilemme : le jeu vous demandera de sélectionner votre région d'origine. Un choix qui conditionnera le déroulement de votre progression. Préférez-vous les voitures japonaises, américaines, ou européennes ? La région choisie influencera le choix des véhicules disponibles (plus de modèles dans votre région d'origine), le prix à l'achat comme à la revente, mais également vos relations avec les constructeurs et les équipementiers. En effet, au fil de votre progression, vous attirerez l'attention sur vous : les équipementiers vous proposeront alors des réductions et les constructeurs vous offriront des véhicules. Heureusement, les portes des autres continents ne seront pas hermétiquement closes. Par exemple, un pilote de la région Asie »

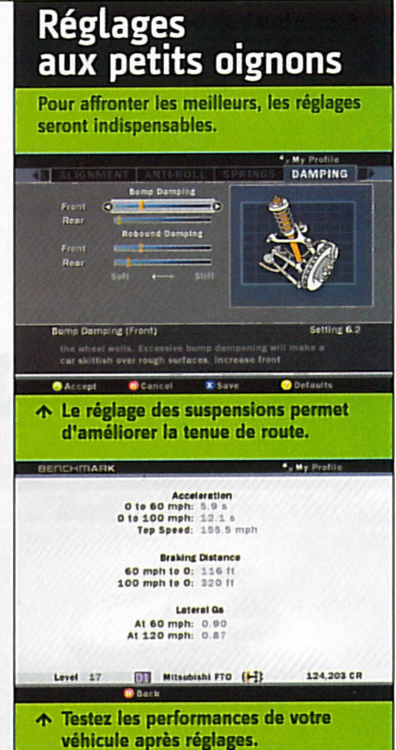
Shopping : La fonction de recherche à l'achat est très pratique et permet de trier l'ensemble des bolides disponibles, en fonction de leur prix, leur puissance ou encore leur motorisation.



Quoi de pire que de se faire mener par son propre drivatar ?

Réglages aux petits oignons

Pour affronter les meilleurs, les réglages seront indispensables.



Le réglage des suspensions permet d'améliorer la tenue de route.

Testez les performances de votre véhicule après réglages.


Il faudra jouer de nombreuses heures avant de faire ce type de course.

atteignant le niveau 15 établira des relations avec l'Angleterre, aura la possibilité d'acheter des véhicules chez Aston Martin, Bentley, et se verra offrir une Aston Martin DB9. La progression s'effectue en accumulant des crédits. Ce système, pratique, permet de progresser en choisissant les courses que l'on préfère. Vous ne voulez pas faire la course poids lourds réservée aux plus de 1 750 kg mais il vous manque 3 000 crédits pour atteindre le niveau 20 et débloquer le niveau pro ? Il suffit de refaire n'importe quelle course rapportant cette somme, et l'affaire est dans le sac. Cette liberté de choix s'applique aussi à la difficulté : vous pouvez choisir de rouler avec toutes les assistances à la conduite, la trajectoire suggérée, une transmission automatique et une gestion des dégâts limités. Chaque paramètre peut être activé ou désactivé indépendamment et, si cela reste toujours trop facile, vous pouvez augmenter la compétitivité de vos adversaires.

Des caisses de réglages

Si le soft ne pénalise pas l'usage des assistances, il récompensera les pilotes les plus pointus par des bonus. Les habitués de la simulation seront agréablement surpris par le comportement des pilotes gérés par l'IA : ils ne suivent pas tous la même trajectoire et sont à l'affût de la moindre de vos erreurs. Certains essaieront de vous dépasser de façon pas très sport, d'autres sauront se montrer plus gentlemen. Cependant, plus vous monterez de niveau en mode Carrière, plus la concurrence sera féroce. Et il ne suffira pas de booster le moteur de votre véhicule pour prendre l'avantage : comme le dit une célèbre marque de pneus, « sans maîtrise, la puissance n'est rien ». C'est d'autant plus vrai dans *Forza* et cela s'applique autant pour le tuning que pour les classes de véhicules. Un moteur trop gonflé peut rendre une caisse incontrôlable si on n'améliore pas ses freins, ses suspensions et ses pneus ; il faudra également affiner ses réglages pour mieux s'adapter au circuit. De même, le comportement des véhicules étant proche de la réalité, passer d'une classe à l'autre demandera un temps d'adaptation. Entre une Mitsubishi Lancer Evolution un peu musclée et une Ferrari Enzo, il y a un monde ! Chaque bolide devra s'apprivoiser, et vous devrez également apprendre à évoluer à l'intérieur d'une classe. C'est ici que vous ferez appel à vos talents de mécanicien : vous devrez comprendre les subtilités consistant à modifier votre bolide sans pour autant passer à la classe supérieure. En plus d'une modélisation quasi photoréaliste, l'identité des marques est bien respectée côté son : sifflement rauque de la Ferrari ou rugissement sourd d'une Mustang, on peut presque les reconnaître les yeux fermés !

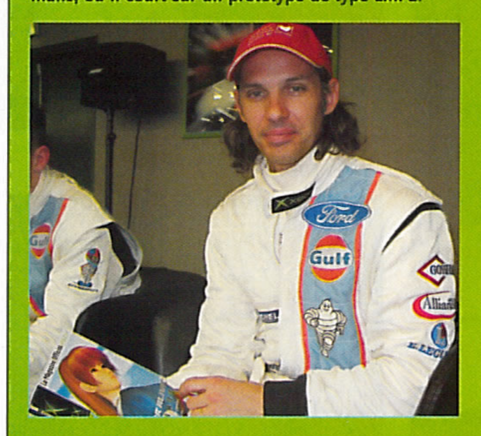


Le circuit de Laguna Seca et son célèbre tire-bouchon piégeur pour les pilotes inattentifs...

Économies : Plutôt que d'upgrader votre premier bolide, attendez d'avoir remporté quelques courses. Vous établirez alors des relations avec les équipementiers qui vous proposeront des réductions.

Paul Belmondo teste Forza

Après avoir participé à des Grand Prix de F1 et de F3000, il a fondé le Paul Belmondo Racing et se consacre avec sa team à la préparation des 24 h du Mans, où il court sur un prototype de type LMP2.



MOX : Quel est votre intérêt pour le jeu vidéo ?
Paul Belmondo : Je suis d'une génération qui a vu ses débuts. Ça a commencé avec les jeux Atari, puis le mouvement s'est accéléré avec *Pacman, Galactica...*

MOX : Que pensez-vous de l'évolution actuelle des jeux ?
PB : Ce qui est impressionnant, ce sont les graphismes. Ce mélange entre la réalité, la fiction et l'animation est de plus en plus proche de ce qu'on peut voir au cinéma. Par exemple, sur *Forza*, la mise en scène d'introduction : j'imagine quelqu'un qui ne fait pas de course, qui est passionné par le jeu et qui voit ça...

MOX : Alors, *Forza*, en termes de sensations ?
PB : Le résultat est à la hauteur. J'ai bien aimé la possibilité d'avoir la trajectoire idéale en pointillé, ça aide, et pour ceux qui découvrent le jeu, c'est une bonne chose. Ensuite, il y a les graphismes des véhicules... je suis bluffé !

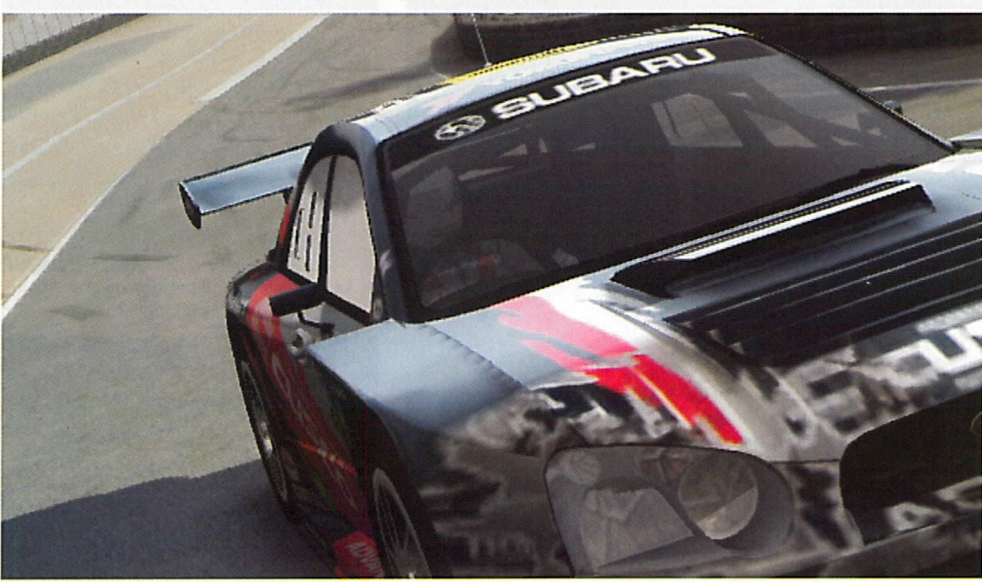
MOX : Et en ce qui concerne le comportement des véhicules ?
PB : Il vaut mieux conduire des propulsions que des tractions dans les jeux ! Les paramètres sont très réalistes en fonction des conditions d'adhérence des voitures, de leur châssis et de la motorisation. Il est par contre encore difficile de retranscrire certaines choses qu'on peut faire avec une voiture en jouant sur les transferts de masse, par exemple. Enfin, on sort plus facilement d'un bac à sable dans la réalité que dans un jeu !



La Courage LMP2 sur laquelle court la team PBR.



Une Ferrari Modena 360, comme dans *Forza* !



Attention à ne pas malmener les châssis : *Forza* prend en compte les dégâts et cela influe sur la tenue de route.



Ça serait dommage d'abîmer un tel bijou...



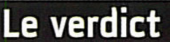
Gare à la sortie de route avec les classes GT !

« Plus vous monterez de niveau en mode Carrière, et plus la concurrence sera féroce. »

Une carrière toute tracée

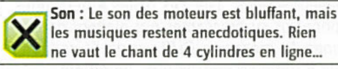
Pour gérer une écurie, il vous faut plusieurs pilotes... *Forza* vous permet de concevoir l'as du volant de vos rêves, celui qui ne craque jamais sous la pression et qui vous ramènera des trophées en pagaille. Bienvenue au drivatar : une fois formé, cet alter ego virtuel pourra rouler à votre place. La formation s'effectue sur différentes portions de circuit mettant en œuvre tous les types de virages rencontrés dans le jeu. De votre capacité à maîtriser chacun d'entre eux, dépend la compétence du drivatar : un système efficace qui permet de reproduire avec fidélité votre type de conduite. Côté *Live* (mais nous y reviendront ultérieurement), *Forza* impressionne : les Carclubs (comme un Clan de *Halo*) permettront aux fans d'une marque de se regrouper, de comparer leurs véhicules, d'acheter, vendre... Chacun pourra se tailler une réputation selon ses compétences : préparateur, pilote, ou même formateur ! Et avec les options de personnalisation (peintures, stickers...), impossible de rester dans l'anonymat. On pourrait encore parler de *Forza Motorsport* pendant des heures, mais ce serait perdre un temps précieux : une carrière de pilote international vous attend, et vu l'ampleur de la tâche, autant commencer de suite ! Simulateur absolu, *Forza* s'impose instantanément grâce à la luxuriance de ses options et à sa réalisation sans aucun raté... Maintenant, c'est à vous de vous en montrer digne !

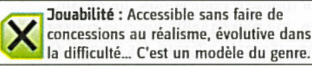
Le verdict


Graphisme : Rien de tape-à-l'œil dans les graphismes, mais le rendu est très net. Les circuits sont reproduits au brin d'herbe près.


Son : Le son des moteurs est bluffant, mais les musiques restent anecdotiques. Rien ne vaut le chant de 4 cylindres en ligne...


Jouabilité : Accessible sans faire de concessions au réalisme, évolutive dans la difficulté... C'est un modèle du genre.


Durée de vie : Entre le mode Carrière, le *Live*, et la formation du drivatar, votre vie sociale pourrait bien en prendre un coup !



En résumé

Difficile de prendre Forza en défaut. Hormis l'absence de F1 et de rallye, et certaines marques européennes un peu moins représentées, c'est un parcours sans faute.

18/20

Détails : Tout est pris en compte sur le circuit ! Si vous cognez contre une bordure dans un virage, votre véhicule y laissera une trace de peinture. De même, les traces de freinage sont persistantes.



↑ Chauffez au rouge vos plaquettes de frein et enflammez la nuit !

Midnight Club III Dub Edition

Voici enfin l'occasion pour les tuners de vivre leur rapide et furieux rêve américain !

Texte : Fred

- Dév. : Rockstar
- Éd. : Rockstar
- Genre : Course
- Live : 8 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.rockstargames.com/midnightclub3

Entre deux deals de *GTA*, Rockstar trouve tout de même un peu de temps pour chercher fortune dans le tuning : *Midnight Club* prend un axe *NFS Underground* très marqué pour sa troisième édition. Voitures et pièces sous licence, aspect humide de la chaussée et circuits urbains... Ça devient sérieux, avec ces belles Américaines et Japonaises surpuissantes qui piaffent dans le garage. Le magazine *DUB* a servi de caution morale « tuning » pour le titre, lui offrant en prime une personnalité hip-hop collant parfaitement aux habillages des menus. On donne son premier tour de clé dans le garage où l'on choisit son premier bolide. Direction les rues, où votre GPS indique les lieux de départ des courses. Défi, challenge de catégorie, course simple ou tournoi : il y a de l'argent à se faire et de belles voitures à gagner. Le problème, c'est que les autres tuners ne vont pas lâcher facilement leur engin... Hormis les tours chronométrés, toutes les courses se déroulent dans les rues de San Diego, Atlanta ou Detroit, trafic inclus, et n'ont pas de périmètre réellement défini car étant composées de checkpoints à franchir dans l'ordre. Rouler comme un dingue sur les grands axes est la solution que l'on privilégie lors des premières courses, avant que l'on s'aperçoive qu'il existe des raccourcis et des déviations monstrueuses planqués un peu partout. Chaque pilote de l'Intelligence Artificielle possède son propre parcours, mais rien ne vous empêche d'inventer le vôtre... La lisibilité du GPS et la grande taille des checkpoints empêchent de se perdre dans les ruelles, mais le risque existe ! L'énorme superficie »



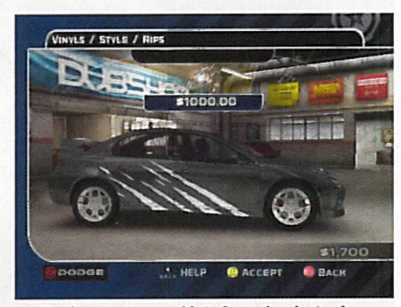
↑ La colonne jaune à gauche est un checkpoint, foncez dessus !

Xtra

BLUES
Évitez au maximum les barrages de police. Une fois pris en chasse, vous allez avoir du mal à vous échapper et perdrez beaucoup de temps !



↑ Concours de puissance ! Alors, qui a la plus grosse ?



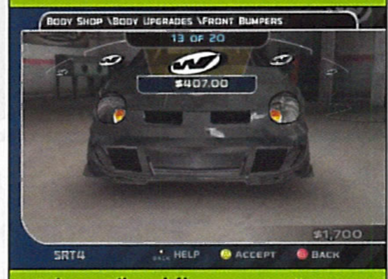
↑ Rockstar n'a pas lésiné sur le choix des stickers.



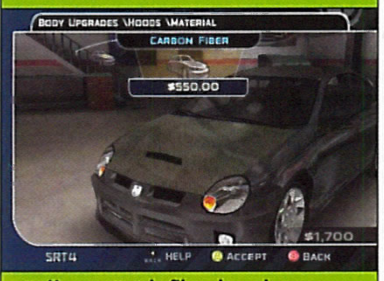
↑ Le rétro indique la position de vos poursuivants : très pratique !

Body Shop

C'est dans la section cosmétique que vous dépenserez de l'argent pour frimer...



↑ Les spoilers, hélas, ne servent pas à gagner du grip...

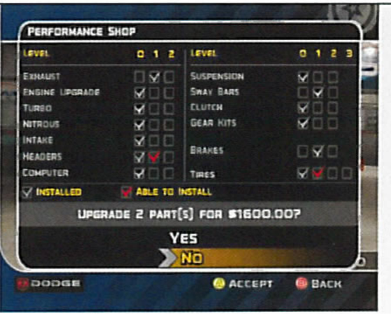


↑ Un capot style fibre de carbone, ça fait craquer les meufs... Non ?

Kasabian. Le groupe anglais de Leicester figure dans la bande-son (chanson *Club Foot*). Il y a quelques semaines, ils étaient invités vedettes de sessions Xbox *Live*. Des joueurs, peut-être...



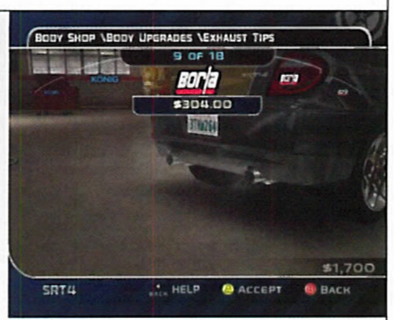
Les voitures, ça ne flotte pas. Vous perdrez automatiquement...



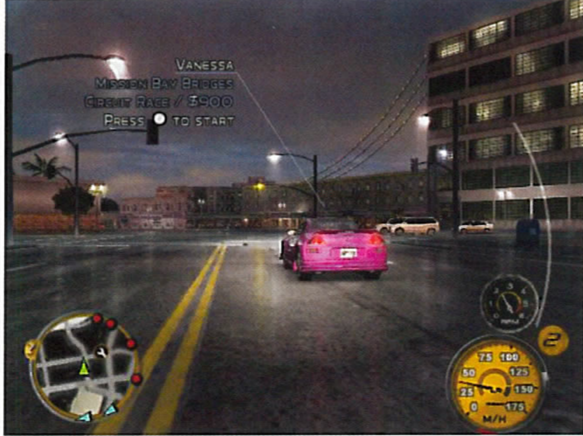
Les modifications mécaniques comportent trois stades d'évolution.

Xtra

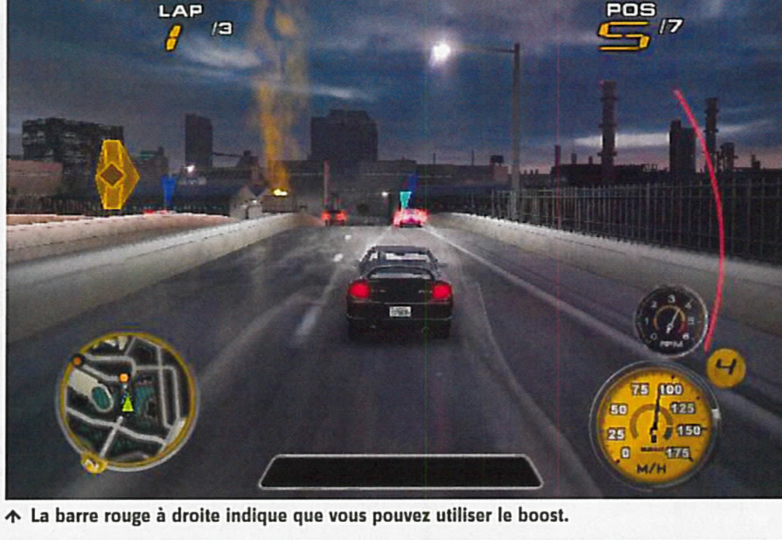
TUNING AUTO
Dépensez votre argent au garage : il y a du choix. Si vous hésitez, faites confiance à l'option de Tuning automatique, qui équilibre les dépenses. Un bon truc de fainéants qui n'aiment pas errer dans les menus, comme nous !



Les pros du pot auront de quoi choisir parmi des centaines de modèles...



Faites des appels de phare pour provoquer les autres pilotes.



La barre rouge à droite indique que vous pouvez utiliser le boost.


Chaque dépassement va vous coûter cher en frais de peinture...



Vous pouvez gagner des voitures aux couleurs de votre sponsor préféré !

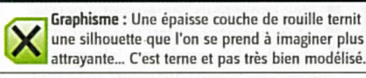


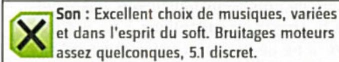
Avant de piloter ces engins, vous allez devoir faire vos preuves.

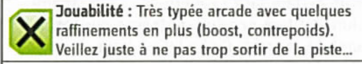
« L'IA se comporte comme un pitbull enragé, ne lâchant le moindre pouce de bitume qu'au prix de bagarres vicieuses. »

» des environnements de course se fait d'emblée remarquer. Les parcours vous font avaler les blocs par dizaines, alternant parties nerveuses (centre ville) avec les virages de type Nascar (sur le périphérique). Très vite, les trajectoires idéales se matérialisent et l'on commence à prendre de l'assurance et des secondes. L'IA se comporte comme un pitbull enragé, ne lâchant le moindre pouce de bitume qu'au prix de bagarres vicieuses. Doubler n'est pas trop difficile grâce à l'usage du boost : si vous êtes derrière un adversaire, vous n'avez qu'à prendre son aspiration pour le laisser littéralement sur place. C'est rester leader de course qui pose problème, car les concurrents usent et abusent du boost, tout en provoquant des accidents sous votre nez histoire de vous compliquer la vie... Ça tient plus de la baston que de la course et c'est extrêmement jouissif ! C'est varié en plus : les catégories de voitures ont toutes leur propre maniabilité et on peut piloter des motos. Malheureusement, *MCIII* n'est pas très gracieux. Les textures ternes, la modélisation bien trop sommaire des environnements et des voitures, les effets de lumières minimalistes... le dépouillent d'une partie non négligeable de son charme. Si seulement il avait bénéficié de la réalisation d'un *Burnout*, se prend-on à regretter. C'est limite du gâchis que d'enfermer un jeu d'arcade aussi exaltant dans une telle camisole graphique. Moche, mais diaboliquement fun, vous voilà prévenus...

Le verdict


Graphisme : Une épaisse couche de rouille ternit une silhouette que l'on se prend à imaginer plus attrayante... C'est terne et pas très bien modélisé.


Son : Excellent choix de musiques, variées et dans l'esprit du soft. Bruitages moteurs assez quelconques, 5.1 discret.


Jouabilité : Très typée arcade avec quelques raffinements en plus (boost, contrepoids). Veillez juste à ne pas trop sortir de la piste...

Durée de vie : Trois grandes villes, des dizaines de caisses, des centaines de pièces, épreuves à foison : de quoi rouler jusqu'à épuisement !

En résumé

Quelques polygones et couleurs en plus et nous tenions l'un des jeux les plus agités depuis *Burnout 3* ! Le fond est excellent, la forme quelconque. Dommage...

14/20

Gavé. Comme un million de geeks, Fred, Berreb et beaucoup de pigistes jouent à *World of Warcraft*. Et ne parlent que de ça. Ou presque. Tout le temps. Ce qui agace Stéph, le seul à ne pas être tombé dans le piège...



Le tueur a un sens de la mise en scène particulièrement macabre.



Les nombreuses cinématiques plongent littéralement le joueur dans l'aventure.



Vous aurez à enquêter avec Gustav McPherson, le grand-père de l'héroïne.



Leçon d'infiltration : vous devrez conduire un robot dans les conduits du FBI.



Après l'effort, le réconfort... Vous aurez même le droit à un bordel SM !

Still Life

Plongez au cœur d'une affaire qui va vous prendre aux tripes !

Texte : Graziella



Dév. : Microïds | Éd. : MC2
Genre : Aventure | Live : Non
Nbre joueur : 1 | Prix : Environ 40 €
Site : www.stilllife-game.com

Des crimes odieux dignes d'un boucher, des enquêteurs totalement dépassés et un meurtrier aussi transparent que Belphégor, telle est la triste mise en scène de nombreux faits divers passés et présents. Un schéma identique à celui d'une célèbre série de meurtres commis au XIXe siècle par un certain Jack l'Éventreur... Cette affaire a alimenté bon nombre de thèses qui furent autant de sources d'inspiration pour de nombreux auteurs de romans ou de films. C'est au tour du jeu vidéo d'aventure de s'approprier ce funèbre héritage ! Le fruit impie de cette influence porte le nom de *Still Life*, un titre interdit aux moins de 18 ans, que les âmes sensibles s'abstiennent ! Vous incarnez dans cette aventure une jeune et jolie détective du FBI répondant au nom de Victoria McPherson. La belle enquête sur une affaire de meurtres en série où l'assassin, malgré des preuves tangibles, est toujours passé au travers des mailles du filet.

Xtra

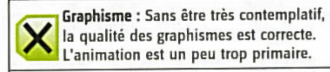
VOIX SACRÉE

Microïds a réuni du beau monde pour le doublage de *Still Life*. On retrouve entre autres les voix françaises de Liv Tyler, Samuel L. Jackson ou encore Ben Affleck. Le jeu d'acteur sert des dialogues particulièrement bien écrits. Ainsi l'héroïne a un franc parler bien à elle quand on tente de la rouler : *« D'habitude on m'embrasse avant de me baiser... »* Amis poètes, bonjour !

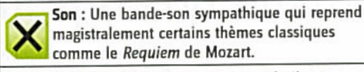
Le décompte macabre s'élevant déjà à cinq victimes, sans qu'aucune piste solide ne soit à noter, notre policière de charme se décide à prendre un peu de recul chez son père. Elle déniche chez ce dernier des archives appartenant à son grand-père, autrefois détective privé. Et quelle n'est pas sa surprise lorsqu'elle tombe sur des notes rapportant les faits d'une enquête très similaire à la sienne ! Interpellée par ces mémoires insolites, notre héroïne va nous faire revivre les aventures de cet aïeul au fil de sa lecture. Les deux protagonistes vous transporteront du Prague des années 20 à la mégalopole contemporaine de Chicago, dans une aventure pleine de rebondissements.

Quelques petits défauts de jouabilité viennent néanmoins empiéter sur ce scénario efficace et original. On notera des temps de chargement un peu longs, des déplacements sans grande fluidité et une linéarité assez rigide dans les actions à effectuer. Mais les amateurs du genre ne devraient guère s'en offusquer d'autant que les cinématiques, nombreuses et très réussies, rythment une aventure particulièrement immersive. Le perfusé à *Ninja Gaiden* s'ennuiera, sans aucun doute, mais ceux qui préfèrent *Columbo* à *Rambo* se régaleront. Alors si l'hémoglobine ne vous fait pas peur et que les enquêtes criminelles vous ravissent, foncez !

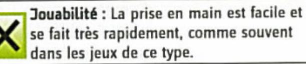
Le verdict



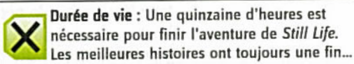
Graphisme : Sans être très contemplatif, la qualité des graphismes est correcte. L'animation est un peu trop primaire.



Son : Une bande-son sympathique qui reprend magistralement certains thèmes classiques comme le *Requiem* de Mozart.



Jouabilité : La prise en main est facile et se fait très rapidement, comme souvent dans les jeux de ce type.



Durée de vie : Une quinzaine d'heures est nécessaire pour finir l'aventure de *Still Life*. Les meilleures histoires ont toujours une fin...

En résumé

La réalisation moyenne est sauvée par un scénario immersif, directement inspiré de Jack l'Éventreur. Ce bon jeu d'aventure ravira les Sherlock Holmes en herbe.

13/20

Influence : Une des thèses sur l'identité de Jack L'Éventreur a été développée par Patricia Cornwell dans son roman *Jack l'Éventreur : Affaire Classée*. Les développeurs y font un clin d'œil dans *Still Life*.

EXCLUSIF XBOX

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

Les cadets de West Point avant le baptême de feu.

Close Combat : First to Fight

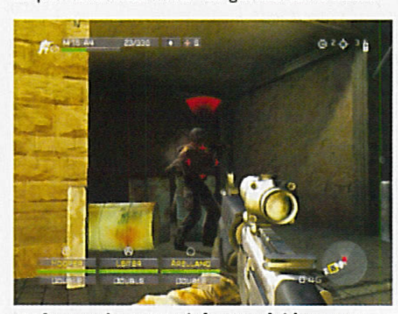
Quand le Vietnam lasse, l'Irak trépasse : Vis ma Vie de bon Marine américain.

Texte : Cédric Devoyon

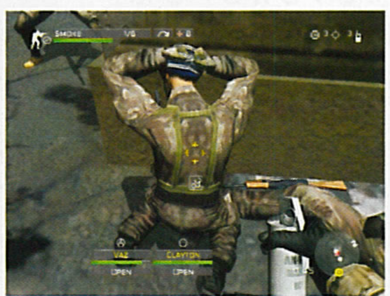


Dév. : Destineer	Éd. : Take Two
Genre : Action/stratégie	Live : Indéterminé
Nbre joueurs : 1 à 4	Prix : Environ 60 €
Site : www.firsttofight.com	

Attribuer un genre semble évident dès lors qu'il s'agit d'un produit type, respectant les règles instaurées par ses ancêtres : *PES4* est une simulation de football, *SoulCalibur 2*, un jeu de baston et *Bad Boys 2*, une erreur. Pourtant, certains se permettent de mixer les genres. Sans doute pour nettoyer nos esprits, pixellisés par le phénomène copier-coller et une surabondance de suites qui n'évoluent pas vraiment. De prime abord *First to Fight* se présente comme une énième simulation de guerre à la première personne se déroulant en Irak, année 2006. N'en parlez pas à Paco Rabanne, il irait s'enfermer à la fin de l'année dans sa cave avec une machine à coudre. À la tête d'un bataillon de trois soldats, votre but est de résoudre diverses missions quasi toutes similaires à base de grand nettoyage. Une ville, un bar, vous devez éliminer le moindre individu avec un turban sur la tête. Un peu limite... À l'aide de la croix directionnelle et de la touche Action, vous donnez des ordres à vos trois soldats, individuels ou collectifs. Se placer devant une porte, entrer et tuer tout ce qui bouge, rester en position, les fans de *Rainbow Six* connaissent bien le principe. Plus tactique, vous pourrez leur indiquer un périmètre à surveiller ou plus radical, leur commander un tir de couverture pour rejoindre un point précis, vos soldats tireront ainsi en rafale. Pour les phases délicates, face à une sulfateuse ou un tank, l'armée de l'air débarque et bombarde à tout va. Vous pouvez aussi demander l'aide d'un sniper mais sur une unique cible. Bref, on se retrouve devant un mélange intéressant de *Black Arrow* et *Full Spectrum Warrior*, les programmeurs ont bon goût. Dommage, ils »



Accroupie, votre visée sera évidemment plus précise.

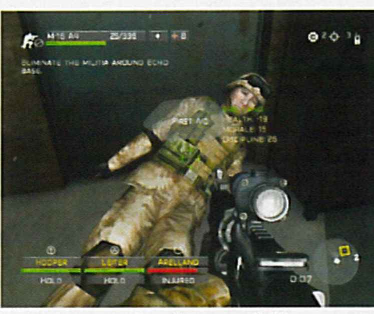


Économisez des balles, une paire de menottes fait l'affaire.

Xtra



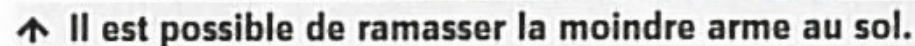
Passable
À défaut de proposer une IA convenable, les programmeurs ont tout de même réussi à utiliser les capacités du support Xbox. Du moins, une honnête partie. On note encore de nombreux bugs, des problèmes d'affichage en plein zoom et l'absence d'interactivité. À l'inverse, les décors sont nombreux et bien détaillés, aussi bien en extérieur, qu'en intérieur coincé dans les égouts ou une rame de métro.



Les trousses de soin sont valables pour toute l'équipe.

Idiot : Ouvrir une porte ou donner un ordre s'effectue avec la même touche d'action. Bref, on ne peut pas ouvrir une porte et demander aux trois autres d'entrer, sinon la porte se referme... *No comment.*




↑ Il est possible de ramasser la moindre arme au sol.



↑ Même en rampant, on ne peut pas passer sous les véhicules...

À mousquetaire sans cervelle, tactique sans intérêt ? Pas si sûr...

Il est vrai que vos trois compagnons de route sont idiots et visent mal. Mais vous pourrez toujours les utiliser comme bouclier humain ou pour servir de ball-trap le temps d'appeler les renforts. Réfléchissez toujours à leur placement, ne les laissez jamais agir seuls. Sinon, vous terminerez difficilement une mission.


↑ Indiquez un point et vos soldats s'y rendront immédiatement.


↑ Pensez au tir de couverture dans les endroits ouverts et bien gardés.


↑ Vous pouvez donner des ordres individuellement.


↑ Dans certains cas, demandez l'aide d'un sniper ou des renforts aériens.



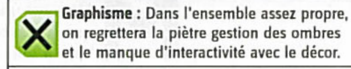
↑ Clonés, les ennemis ont tous la même tête et la même taille.

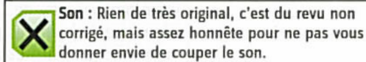
↑ Un défaut lassant, vous êtes toujours le premier visé.

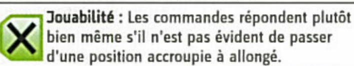

↑ Difficile de lancer une grenade avec précision.

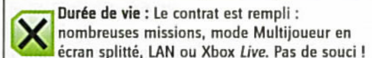
» ont aussi récupéré l'Intelligence Artificielle de *Shadow Ops*. Ainsi, il arrive souvent que vos trois compères ne remarquent pas la présence d'un ennemi qui se balade devant eux ou qui les traverse (oui, tout le monde est transparent, vous pouvez passer à travers n'importe quel individu). On constate aussi qu'ils ont la même animation : ils bougent de façon identique et restent collés comme des triplés. Parfois, ils parlent. Mais il ne faut pas trop leur en demander, ils ne connaissent que trois phrases qu'ils répètent inlassablement. On a donc vite fait de les utiliser comme bouclier humain, en faisant attention de n'en blesser grièvement qu'un seul, sinon la mission est terminée. Vos ennemis, tous armés d'un AK-74, vous tuent à plus de cent mètres derrière une voiture... Ils ont d'ailleurs un sixième sens puisqu'ils savent où vous allez apparaître, à quel moment et ce, même si vous rampez sans faire de bruit, vous obligeant à recommencer plusieurs fois une même mission. Malgré cet aspect frustrant, le joueur ne s'ennuie pas. Bercé par une musique typique des films de guerre, il visite des décors vastes et joliment dessinés. Quant aux missions, répétitives mais pas rébarbatives, elles sont nombreuses, conférant à *First to Fight*, une durée de vie honorable soutenue par un mode Xbox *Live*, LAN ou Multi en écran partagé. Nul n'évoquera une éventuelle concurrence à *Rainbow* ou à *Full Spectrum Warrior*, loin de là. Mais avec son IA défectueuse et ses quelques défauts cités précédemment, on s'attendait à bien pire. Le jeu avait été créé à la base comme un futur programme d'entraînement destiné aux Marines américains. On les plaint déjà...

Le verdict


Graphisme : Dans l'ensemble assez propre, on regrettera la piètre gestion des ombres et le manque d'interactivité avec le décor.


Son : Rien de très original, c'est du revu non corrigé, mais assez honnête pour ne pas vous donner envie de couper le son.


Jouabilité : Les commandes répondent plutôt bien même s'il n'est pas évident de passer d'une position accroupie à allongé.


Durée de vie : Le contrat est rempli : nombreuses missions, mode Multijoueur en écran splitté, LAN ou Xbox *Live*. Pas de souci !

En résumé

Close Combat aurait mérité plus de travail. Au final, le joueur récolte un *Full Spectrum Warrior* croisé avec un *Rainbow Six*. Bourré de défauts mais étrangement attractif.

12/20

Intéressant : Des Marines ont participé à la programmation du jeu pour accentuer le réalisme des situations. Vu l'Intelligence Artificielle, on peut se demander si ces derniers n'étaient pas en permission à Honolulu.

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

EXCLUSIF XBOX

Magazine Officiel XBOX SÉLECTION

↑ Porte, monstre, gun : un jeu aux règles simples qui va vous laisser bouche bée !

Doom 3

Noir c'est noir, il n'y a plus d'espoir… Comme il avait raison le bougre.

Texte : Thomas Huguet



Malchanceuse ou carrément damnée, Mars est une planète qui n'a que très rarement eu le beau rôle. Tour à tour génitrice d'affreux « fantômes », lieu de villégiature pour les vilains petits hommes gris ou rendez-vous branché des créatures de l'enfer, la planète rouge est définitivement un endroit où il ne fait pas bon vivre. Mauvaise nouvelle pour les défenseurs de la cause martienne, ce très attendu *Doom 3* ne vient pas changer la donne. Douze ans après, le plus célèbre Marine en armure verte du jeu vidéo (n'en déplaise à Master Chief) va devoir jouer des coudes et du fusil à pompe pour se sortir d'une très sombre galère. Tout commence pourtant bien sur Mars City. En dépit d'un éclairage propre à mettre n'importe quel joyeux luron en état de dépression avancée, tout semble aller pour le mieux dans le meilleur des mondes, enfin si on veut. Parce qu'évidemment, sitôt votre affectation obtenue, un scientifique totalement barré décide d'ouvrir les vannes de l'enfer, pour le plus grand bonheur de vos doigts engourdis. C'est d'ailleurs la dernière fois que vous pourrez vous reposer, alors profitez-en, car les prochaines heures ne vont être que violence et trouillomètre à zéro. Car si les grandes salles bondées du *Doom* originel ont laissé la place à d'étroits couloirs habités d'apparitions infernales, l'esprit du jeu a perduré et l'action est présente du début à la fin, les limites du bourrin étant sans cesse repoussées. Sur Mars, pas besoin de fusil de précision ou de pouvoirs psychiques, seules comptent votre dextérité et votre capacité à résister aux innombrables monstruosités que vous croiserez.

Les démons émerveillent

Doom 3 est donc spirituellement très semblable à son aîné, mais on peut fort heureusement compter sur une ou deux subtilités qui empêchent le jeu de tourner à la boucherie. Votre lampe torche va vite se révéler comme votre meilleur atout dans cet univers on ne peut plus obscur. Tel le nounours de votre enfance, elle vous rassurera en cas de grosse panique et vous accompagnera dans tous vos déplacements. D'autant plus qu'elle facilitera grandement votre progression, que ce soit grâce à son puissant rayon lumineux ou bien par l'intermédiaire de son autre extrémité, »



↑ Fâcheuse posture s'il en est. Abrégez donc ses souffrances.



↑ Malgré la situation, il cherche à faire l'intéressant…



Adaptation : Pour maintenir une qualité graphique convenable (et Dieu sait qu'elle l'est), les développeurs ont dû découper les niveaux en sections et supprimer quelques passages originels.



D'autres personnages clés du jeu.


C'est bien du sang. Heureusement, ce n'est pas le vôtre.

Bonus Collector : Doom I et II

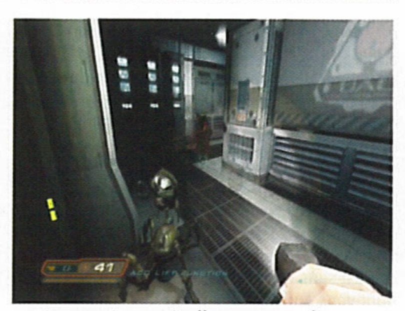
Présents sur la version collector du jeu, ils sont cultissimes.


Les Imps, avant. Ça change, hein ? On n'était pas difficiles avant !

Les deux jeux sont jouables en Deathmatch et Coopératif.


Plombez-le avant qu'il ne fasse feu.


Ce personnage sera votre guide durant une partie du jeu.


Cette petite sentinelle vous sera d'une grande aide.


L'infirmerie. Pas pressé de rencontrer l'infirmière moi...

« Aussi beau et fluide que sur des machines coûtant cinq ou six fois le prix d'une Xbox. »

nettement plus dure et idéale pour économiser quelques balles face aux ennemis les moins dangereux. Attention cependant car cette dernière n'est en aucun cas fixée sur votre arme : il vous faudra sans arrêt permuter entre les deux sous peine de ne pas voir ce sur quoi vous tirez ou pire, de ne pas être dans la mesure d'abattre ce que vous ne voyez que trop bien. Inutile de vous dire à quel point le système est vicieux, et combien cela accroît le sentiment d'insécurité qui flotte déjà dans la station.
Bien entendu, ce n'est pas de l'obscurité que viendra le danger mais plutôt du nombre élevé d'ennemis, tous sortis de la cuisse de Satan en personne. La plupart d'entre eux vous seront certainement connus et c'est normal, puisqu'ils sont issus des premiers *Doom*. Non contents d'avoir subi un violent ravalement de façade, ils ont en plus profité de ces quelques années de vacances pour étoffer leur comportement, ce qui leur permet d'avoir l'air moins stupide dans le feu de l'action. Ainsi, les Grunts se cachent (pour mourir), les Imps font des bonds de quinze mètres et le légendaire Pinky demon affiche une pointe de vitesse un peu louche, d'autant qu'il aurait refusé de se pointer au contrôle antidopage. Quelques petits nouveaux sont également de la partie, une mention spéciale étant attribuée aux bébés ailés qui animeront probablement les rêves de beaucoup d'entre vous. Malheureusement, aussi nombreux et variés soient-ils, ces monstres-là n'en restent pas moins ultra basiques et ne demandent pas un sens tactique napoléonien pour être éliminés. Un sprint, une décharge de plasma ou de plomb, et n'importe quel baron de l'enfer retourne polir ses chandeliers. La relative pauvreté de l'Intelligence Artificielle ne joue pas en la faveur du jeu, d'autant plus que d'autres défauts de conception sautent vite aux yeux du joueur, le premier étant la grande répétitivité de l'action.

Lumineux mais classique

Car une poignée d'heures aux commandes suffit pour se rendre à l'évidence, *Doom 3* est très lassant. Scriptée à outrance et n'offrant pas une énorme variété en matière de décors, l'aventure se fait rapidement routinière et devient trop prévisible, ce qui gâche les efforts faits au niveau de l'ambiance (nous le verrons plus tard). On arrose tout ce qui bouge sans se poser de question, on progresse jusqu'à la

Doom rocks ! L'excellent Dwayne Johnson, alias The Rock, mettra ses muscles au service de l'adaptation cinématographique de *Doom*, qui devrait sortir d'ici la fin d'année chez nous.



C'est le technicien de surface qui va faire une drôle de tête...

« Une poignée d'heures suffit pour se rendre à l'évidence : *Doom 3* devient vite lassant. »

prochaine porte et c'est à peu près tout. On note bien quelques passages un peu différents, comme lorsqu'il faut déplacer des containers chimiques à l'aide d'une grue ou escorter un scientifique, mais ça reste très sporadique et pas vraiment passionnant.
Pour tout dire, l'atout maître de *Doom 3*, c'est sa réalisation. Le seul vrai point fort du jeu est aussi une claque magistrale, peut-être plus violente que celles administrées par *Riddick* et *Splinter Cell 3*, deux des plus beaux jeux existant sur console. Faisant fi des limitations techniques de la Xbox, Vicarious Visions (le studio chargé du portage depuis le PC) a fait un travail incroyable, le jeu pouvant se targuer d'être aussi beau et fluide que sur des machines coûtant cinq ou six fois le prix d'une Xbox. Outre la modélisation complexe des ennemis et décors, c'est surtout la gestion de l'éclairage qui sidère par sa qualité et qui force l'admiration. Dans une obscurité totale, seulement balayée par le halo de votre lampe ou la lumière blafarde d'un écran, le jeu est magnifique et dégage une ambiance malsaine, et c'est sans compter sur les êtres malfaisants dont vous aurez à vous défaire.

Xtra

HISTORIQUE
Le premier *Doom* est sorti en 1993 sur PC. À la tête d'ID Software, John Carmack et John Romero avaient auparavant créé *Wolfenstein 3D*, le premier FPS de l'histoire. Toutefois, *Doom* allait bien plus loin et bénéficiait d'avancées technologiques certaines. On pouvait jouer avec la lumière, évoluer dans des décors relativement complexes et jouer en réseau, ce qui constituait une première à l'époque.



Certains décors sont vraiment très crades. Un peu de rôti ?

Le PDA est la clé

Votre PDA stocke toutes les infos nécessaires à votre progression.


Celui-là, c'est le vôtre. Vous en ramasserez bien d'autres.



Vous trouverez des codes en fouinant un peu dans les mails.


Les effets de fumée sont assez convaincants.

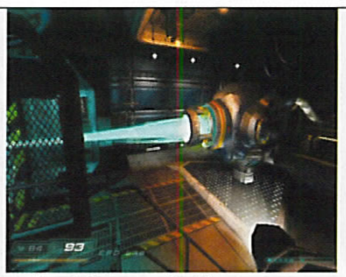

Quand on vous disait que *Doom 3* est magnifique.

Certains crieront bien au scandale devant l'obligation de ressortir sans arrêt la lampe torche pour progresser, mais c'est de cette contrainte que découle le danger, et *Doom 3* ne serait certainement pas le même sans cette petite subtilité, surtout que le reste du jeu s'avère d'un classicisme absolu. Le fait que les armes manquent d'originalité et qu'elles ne disposent pas de tir secondaire nuit réellement à la progression. Vous vous limiterez bien souvent à jongler entre deux ou trois armes, fusils à pompe et à plasma étant les seules pétoires véritablement amusantes à utiliser. De la part de personnes qui ont inventé le genre, on pouvait s'attendre à plus »

Enfin ! Dévoilé en 2001 et victime de nombreux reports, *Doom 3* n'est finalement arrivé qu'en août 2004 sur PC. *Doom* et *Half-Life 2* sortis, *Duke Nukem Forever* est la dernière grande arlésienne des FPS.



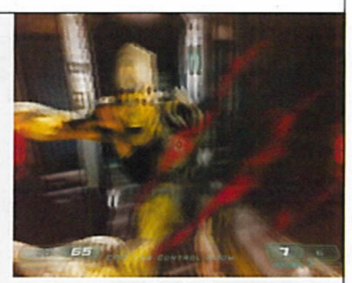
↑ My name is Du bide, Gras du bide. Faut en vouloir pour me rater...



↑ Il va falloir vous faufiler sans vous faire griller.



↑ Ces gars-là sont stupides mais visent très bien.



↑ Ce coup est très douloureux, ne les laissez pas approcher.



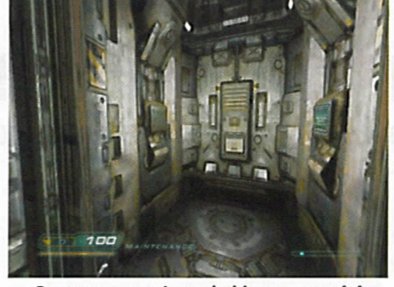
↑ C'est pas ma faute, il était déjà mort...



↑ Les Imps sont bien plus mobiles qu'autrefois.



↑ ...celui-là par contre, c'est de moi.



↑ Cet ascenseur n'a probablement pas été designé par Starck.



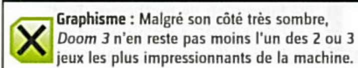
↑ Il y a deux secondes, il était tout à fait sympathique...

» élaboré. C'est à croire que chez ID, le génie n'est que mathématique et pas, ou plus, vraiment créatif.

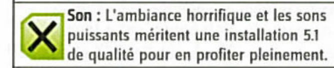
Mécanique usée

Comme souvent, la réalisation, aussi impressionnante soit-elle, ne fait pas tout. On aurait pu pardonner le manque d'intelligence des ennemis si l'ambiance avait été prenante du début à la fin, mais même là quelques défauts gâchent énormément l'immersion. Les scripts d'IA placent le joueur dans une situation où il peut anticiper pratiquement toutes les arrivées de nuisible : chaque armure ou arme ramassée déclenche presque immanquablement l'arrivée d'un ennemi et ce, bien souvent dans votre dos. Cette mécanique (issue du premier *Doom*) suffit à surprendre durant les premières heures, mais elle fait surtout montre d'un manque d'inventivité un peu navrant, surtout à une époque où la sophistication est de mise. On n'exige pas de surprendre les démons pendant leurs discussions amoureuses ou durant la pause café, mais là c'est un peu juste. L'ambiance sonore, bien que très prenante dans l'ensemble, pose toutefois un léger problème. En effet, chaque monstre émet un bruit distinct au moment de son apparition, et il est dès lors assez facile de le localiser et de sélectionner (à l'aide des raccourcis bien placés sur la croix directionnelle) l'arme adéquate. Pour un jeu qui repose autant sur la surprise, *Doom 3* se révèle un peu trop gentil et prévisible avec le joueur. Mais tout n'est quand même pas à jeter dans ce *Doom*. Outre ses graphismes somptueux, il peut compter sur une maniabilité accessible et bien pensée, avec des touches paramétrables et une sauvegarde rapide sur le bouton Select. Sauvage, pas prise de tête pour un sou et doté d'un univers soigné, *Doom 3* ravira les amateurs de FPS vieille école. Ceux qui ne jurent que par l'innovation, qui sont allergiques à l'obscurité, ou qui cherchent quelque chose de plus raffiné, iront voir ailleurs.

Le verdict



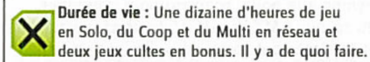
Graphisme : Malgré son côté très sombre, *Doom 3* n'en reste pas moins l'un des 2 ou 3 jeux les plus impressionnants de la machine.



Son : L'ambiance horrifique et les sons puissants méritent une installation 5.1 de qualité pour en profiter pleinement.



Jouabilité : Simple et très efficace. On aurait toutefois apprécié quelques subtilités pour briser la monotonie de la progression.



Durée de vie : Une dizaine d'heures de jeu en Solo, du Coop et du Multi en réseau et deux jeux cultes en bonus. Il y a de quoi faire.

En résumé

Aussi beau que simpliste et bourrin, *Doom 3* a du mal à captiver le joueur à moyen terme. Il reste indispensable pour ceux dont les exigences de finesse sont nulles.

16/20

Suivant ! Après *Doom 3*, c'est *Quake 4* qui devrait voir le jour d'ici 2006. Vu que la bête utilisera le moteur de *Doom*, on peut toujours espérer une conversion sur Xbox, ou ailleurs...



Les courses de côte : ça va vous faire grimper aux murs, littéralement !

Enchaînez les figures pour multiplier les points et accéder à de nouvelles pistes.



Vous pourrez personnaliser toutes les fringues de votre pilote.



En quad, c'est un peu plus mou qu'en MX : attention aux sauts !



La modélisation globale est correcte, sans trop de fantaisie toutefois.



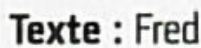
Un buggy dans l'espace ? Mais si c'est possible !



Choisissez la moto adéquate selon le type de circuit.

MX Vs. ATV Unleashed

Du cross, de la crasse mais aussi la classe : un jeu qui pousse à boue...



Texte : Fred



Dév. : Rainbow Studio
Éd. : THQ
Genre : Course
Live : 8 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 ou 2
Prix : Environ 45 €
Site : www.mxvsatv.com

Jusqu'à présent, tout ou presque avait été fait en jeu de motocross. Tout sauf l'essentiel, à savoir un titre qui conjugue efficacement sensation de vitesse, courses mouvementées et prise en main adéquate. Rainbow a enfin tapé dans le mille : pas trop tôt... Après des *MX* et des *ATV* corrects, le studio a révisé sa copie en rassemblant en un seul jeu tout le savoir-faire acquis dans les sports mécaniques qui tâchent. Hymne à la boue, concerto pour détraqués du casque : *MX Vs. ATV Unleashed* se veut sale et bruyant, tout comme les disciplines qu'il représente. Le concept a l'air simpliste (mélanger des motos et des quads) mais il fonctionne ! Les développeurs ont d'ailleurs eu la bonne idée de ne pas trop tirer sur cette corde et de ne proposer qu'occasionnellement des événements de ce type, axant le mode Solo sur des championnats séparés. À deux ou quatre roues, la prise en main étonne par sa précision : les engins obéissent bien tant que vous ne faites pas fi des lois élémentaires de la physique. La gravité est certes moins forte que sur Terre mais nous ne sommes pas non plus sur *Halo* : l'amplitude de vos sauts est assez conséquente sans devenir fantaisiste. Tant que nous sommes dans les airs, autant en profiter pour placer un ou deux tricks : ça rapporte plein de points indispensables pour progresser ! Pas difficiles à effectuer, ils demandent juste un petit peu de timing pour réussir son atterrissage. Tomber, ça fait perdre du temps et sachez que les cinq autres excités lâchés sur le circuit ne vont pas s'arrêter pour vous ramasser, bien au contraire... Hormis pour les tricks, l'Intelligence Artificielle se débrouille bien et apporte une intensité qui manque à bien des titres. Ça bouscule et se pousse sans pitié et, souvent, la victoire s'arrache au dernier virage ! *Unleashed* propose un challenge long et viril, avec plusieurs dizaines de bonus à débloquer : il y a de quoi faire et sans s'ennuyer ! Hélicoptères, buggies, voiturettes de golf, Rainbow ne s'est pas moqué de nous pour les cadeaux. Rajoutez à cela des circuits au tracé inspiré, une bande-son néo-metal qui fait mal aux oreilles et du Multijoueur pour obtenir un concentré de ce qui se fait de mieux en motocross arcade. Dommage que la réalisation globale soit un peu à la traîne, portage oblige, mais cela ne l'empêche pas de s'en sortir haut la main avec les félicitations du jury.

Xtra

SUPERCOPTER
Vous pourrez confronter vos talents de pilote face à des hélicoptères et même des avions ! Se déroulant dans des environnements typiques des courses d'orientation, ils valent le détour pour expérimenter des prises en main complètement différentes de celles des véhicules classiques. Pas évident de tenir le cap et de passer entre d'étroits checkpoints avec un angle de braquage très élevé !

Le verdict

Graphisme : Ce qui se fait de mieux pour un jeu de cross. Propre mais sans réel éclat. Animation fluide.

Son : Bande-son adéquate et variée quoique pouvant être pénible. Les bruitages et l'ambiance sont corrects.

Jouabilité : Excellente, tant au niveau du pilotage que dans la réalisation des tricks. Un bonheur une fois les différentes subtilités assimilées.

Durée de vie : Très long en Solo. Il y a des dizaines de championnats et d'épreuves, et des véhicules bonus. Du Little Turismo à deux roues !

En résumé

Très agréable à jouer et accrocheur, ce jeu de cross s'avère bien plus intéressant que la moyenne grâce à son excellente prise en main et la variété des challenges proposés.

14/20

Points. Pour débloquer circuits et récompenses, il vous faut des points... Que vous gagnerez facilement et en quantité en participant à des épreuves de concours de tricks. Pensez-y si jamais ça coince !

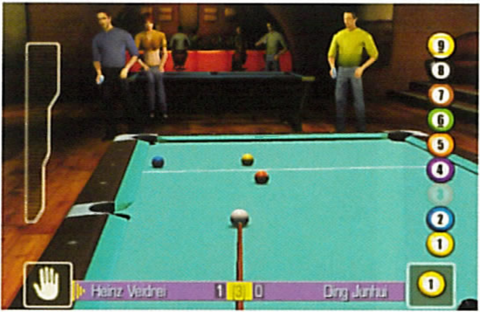




↑ Si vous avez reconnu Steve Davis, c'est que vous êtes doué !



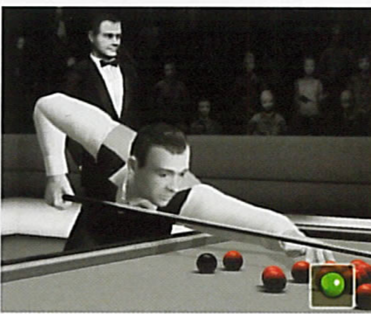
↑ La création de joueur, toujours limitée, permet quelques excentricités.



↑ Les billards plus traditionnels sont présents mais en match simple.



↑ Apprenez les subtilités et les stratégies du snooker via le mode Coaching.



↑ Pendant les matchs de légende, tout est en noir et blanc sauf les boules.

World Championship Snooker 2005

Pourtant populaire, le billard persiste dans son élitisme !

Texte : Sam

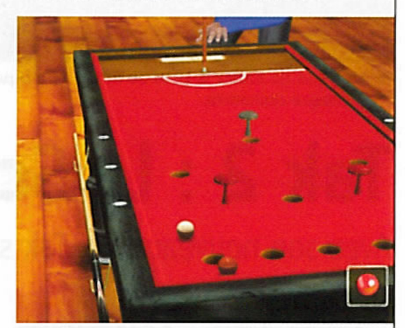


Dév. : Blade Interactive	Éd. : Sega
Genre : Sport	Live : 4 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4	Prix : Environ 45 €
Site : www.sega-europe.com	

Spécialiste du billard, l'équipe de Blade Interactive s'évertue à nous gratifier chaque année d'un produit de qualité. Jusqu'à l'édition 2004, les joueurs avaient émis quelques critiques sur l'esthétique autour des tables et le manque de sensations. Bonne nouvelle pour eux, ils ont été entendus ! Les plus célèbres salles abritant des compétitions officielles sont parfaitement reproduites et grâce à des petites animations, les décors de fond prennent vie. Sur la table, les boules roulent enfin et ne semblent plus se déplacer sur coussin d'air. Cette version 2005 permet également de choisir entre deux façons de réaliser un coup. Outre la manière habituelle relevant plus de la démonstration de physique appliquée que du sport, vous pouvez, si vous préférez, utiliser le stick droit. En effectuant un mouvement d'arrière en avant, vous obtiendrez le même résultat. Certes, rien ne remplace le coulissement d'une vraie queue entre les mains, mais ce geste s'en rapproche. En plus, jauger la puissance à déployer devient beaucoup plus instinctif. Au chapitre des améliorations, notons la présence de tous les artistes de l'empochage appartenant au top 100 actuel, mais aussi des joueurs mythiques du passé. Et si vous décidez de faire un break pendant une compétition, laissez-vous tenter par un des autres billards disponibles. Malheureusement, quelques problèmes viennent légèrement salir le tapis. En premier lieu, la machine reste intraitable, comme toujours. Voir la table se vider à la moindre erreur s'avère toujours frustrant. Heureusement, les modes Multijoueur en et hors ligne permettent de rencontrer des adversaires bien plus à sa portée. Enfin, l'ensemble est réalisé dans la langue de Shakespeare. Du coup, ceux qui ne la comprennent pas manquent certaines perles dans les commentaires, mais aussi l'excellent mode Coaching. Un professeur patient qui vous apprend non seulement les bases pour réussir tous ses coups mais aussi les stratégies à adopter dans quasiment tous les cas de figures. Bref, ce n'est pas cette année que la série des *WCS* s'ouvrira au plus grand nombre. Reste une excellente simulation que les amateurs éclairés apprécieront à sa juste valeur.

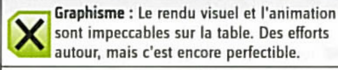
Xtra

AVATARS
Si visuellement, la création d'un personnage reste très limitée, il en va autrement pour ses capacités. Un système de points donne la possibilité de choisir dans quel domaine il excelle. Cela va de sa faculté à garder son sang-froid en situation extrême à une maîtrise des effets. Il faudra donc distribuer ces points en fonction du type de joueur que vous désirez obtenir.

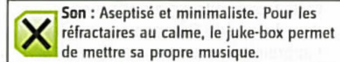


↑ Si les tournois vous ennuient, essayez des billards moins conventionnels.

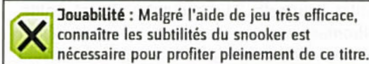
Le verdict



Graphisme : Le rendu visuel et l'animation sont impeccables sur la table. Des efforts autour, mais c'est encore perfectible.



Son : Aseptisé et minimaliste. Pour les réfractaires au calme, le juke-box permet de mettre sa propre musique.



Jouabilité : Malgré l'aide de jeu très efficace, connaître les subtilités du snooker est nécessaire pour profiter pleinement de ce titre.

Durée de vie : Entre un mode Solo conséquent, les divers billards et le *Live*, il y a largement de quoi attendre l'édition 2006.

En résumé

Plus accessible que les éditions précédentes, *WCS 2005* s'avère trop élitiste pour que le grand public puisse profiter de sa richesse, mais reste une référence en sa matière.

15/20

Commentaires très fins : Pour les anglophones qui connaissent le snooker, choisissez la paire Parrot-Davis aux commentaires. Ils parviennent à allier humour et pertinence.



En écureuil volant, vous planez vers des plates-formes inaccessibles autrement.



Malgré une jouabilité sommaire, les mini-jeux sont très amusants.



Des génies juju vous assisteront moyennant une petite offrande.



La façon de battre le boss du monde Onirique change à chaque rencontre.



La caméra ne suit pas toujours l'action pendant les phases de descente.



Jibolba est petit, mais ses dents font très mal ou endorment les animaux.



Avec la formule et les ingrédients en nombre suffisant, à vous la bonne potion.

Tak 2 : le Sceptre des Rêves

Avec son nouveau juju, Tak se lance à l'assaut de la Xbox.

Texte : Sam



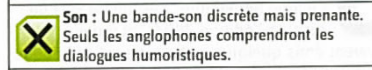
Tiens, encore une princesse à sauver ! Cette fois-ci, elle est emprisonnée dans le monde Onirique et c'est Tak, l'apprenti shaman, qui va devoir s'y coller. Pour cela, il voyage entre rêve et réalité, affrontant toutes sortes de monstres pas gentils. Au cours de son périple, il récupère des armes et acquiert des pouvoirs magiques aux multiples fonctions. Les bolas, par exemple, servent aussi bien à ligoter ou tuer les ennemis que de grappin pour atteindre des emplacements éloignés. Mais outre cet arsenal, le salut de Tak viendra souvent de son interaction avec les êtres vivants qui peuplent son environnement. Traverser des espaces boueux à dos de sanglier, utiliser le ventre d'un ours en guise de trampoline ou donner des moutons en pâture à des crocodiles pour éviter de se faire manger : tous les moyens sont bons pour avancer.

Xtra

L'AMI DINKY
En plus de l'aventure principale, vous pourrez prendre part à des mini-jeux un peu limités, mais plus prenants qu'ils n'y paraissent. Pour les débloquer, il suffit de réaliser des potions juju. Leurs recettes se présentent sous forme de rouleaux de parchemin disséminés un peu partout dans les niveaux. Cela va de la descente en snowboard aux combats à dos de phénix.

En ramassant des fruits, des cristaux et des bestioles, il est possible de créer des potions juju aidant à débloquer un tas de bonus plus ou moins utiles comme des personnages supplémentaires, des mini-jeux ou encore des galeries d'images. Enfin, ultime pouvoir, la transformation permet à notre héros de récupérer les capacités de certains animaux alentour. Toutes ces caractéristiques renouvellent constamment l'intérêt du jeu. Et heureusement ! Car, si certaines énigmes relèvent de la prise de tête, la progression à travers les niveaux est plus que linéaire. Un détail léger comparé aux soucis récurrents de caméra, pas toujours judicieusement placée. En fait, le vrai problème vient de la langue. Tout en anglais, *Tak 2* perd de sa force basée en partie sur l'humour. Les dialogues savoureux et certaines explications importantes sont incompréhensibles pour les plus jeunes, qui rappelons-le constituent le public visé. Dommage, quand on voit le soin apporté aux graphismes, à l'animation de chaque protagoniste et à l'ambiance sonore immersive. Avec le pouvoir juju de langue française, *Tak 2* aurait pu se hisser parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur Xbox, mais hérite finalement du qualificatif « sympathique ».

Le verdict



Graphisme : Des visuels et une animation soignés. En revanche, les placements de la caméra restent perfectibles.

Son : Une bande-son discrète mais prenante. Seuls les anglophones comprendront les dialogues humoristiques.

Jouabilité : Le contrôle est assez intuitif. Il est vraiment accessible à tous les publics. Le maniement des armes est agréable.

Durée de vie : Entre les énigmes, les combats et les bonus à débloquer, comptez une quinzaine d'heures pour venir à bout du mode Solo.

En résumé

Malgré des problèmes de caméra et l'absence d'une véritable version française, *Tak 2* bénéficie d'une réalisation soignée et reste un excellent divertissement familial.

13/20

Célébrité : Patrick Warburton prête sa voix à Lok. Cet acteur est connu pour avoir joué le rôle du garagiste de *Seinfeld* dans la série du même nom et du petit ami d'Elaine dans les dernières saisons.



Les deux légendes avant la déchéance...



On vous rassure, le jeu passe beaucoup mieux en photo qu'en vrai.



Certains participants ne manquent pas de charisme, le jeu si.



Un coup qui résume tout. Quoique, le poulpe était un bon exemple.




Détail positif, il subsiste trois décors visuellement corrects.

SNK Vs. Capcom Chaos

À l'école des jeux de baston, l'élite sombre dans le chaos.

Texte : Cédric Devoyon



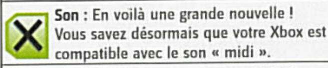
La tête d'affiche, qui devait ravir les as de la manip' Quart de cercle avant, risque bien de devenir leur nouvelle tête de turc et ce en dépit de son mode *Live*, unique excuse trouvée pour empiéter sur notre terre promise. Car Ignition, aussi respectueux soit-il d'avoir importé la gamme *SNK* en Europe, n'aurait jamais dû s'attarder sur cette adaptation. Mal aimé au Japon, très critiqué dans le monde entier lors de sa sortie sur l'infatigable Neo Geo, il y a forcément de bonnes raisons pour que *SVC Chaos* mérite de rester dans l'ombre. Pour commencer, tout l'esprit technique d'un *King of Fighters*, même d'un *Street Fighter*, est ici relégué au second plan. Absence de roulade, impossibilité de courir vers l'avant, pas de Team Battle, le joueur se contente de récupérer une prise en main vieille de quinze ans, en abandonnant tous ses repères.

La « richesse » du jeu est ici centrée sur deux techniques : effectuer un pas rapide vers l'avant après avoir bloqué une attaque (le Dash Canceling), ou attendre qu'une jauge se remplisse pour disposer d'un court laps de temps servant à combiner ses furies. Amusantes au départ, ces nouveautés montrent rapidement leurs faiblesses. À l'image du Dash Canceling, qui permet d'esquiver un coup pour ensuite placer un combo suivi d'une furie sur l'adversaire immobilisé, ces techniques déséquilibrent trop la rencontre. *SVC Chaos* déçoit autant les spécialistes (qui n'auront pas grand-chose à tester en mode Entraînement) que les simples amateurs de combat. Les graphismes ternes et pixellisés aux animations en une image/seconde agaceront le plus tolérant des spectateurs. Sans omettre la qualité des musiques et des bruitages, qui frôlent le degré zéro. Un ensemble qui nous ferait presque réfléchir quant au potentiel caché de *Fight Club*, testé dans un précédent numéro. Par dépit, on se contentera de leur décerner le titre de « plus mauvais jeu dans leur catégorie respective ». Quant au mode *Live*, la version actuelle ne nous permettait pas encore de vérifier la qualité de connexion. Ce n'est peut-être pas plus mal...

Xtra

FURY
Quelle frustration de voir un tel éventail de combattants dans un jeu aussi mauvais ! Imaginez : *SVC Chaos* regroupe trente-six stars de ces deux éditeurs de renom, recrutés à travers de véritables mythes comme *King of Fighters* et *Street Fighter*, mais aussi *Samurai Shodown*, *DarkStalkers*, *Metal Slug* et *Demon's Crest*. Et le rêve tourne finalement au cauchemar.

Le verdict



Graphisme : On se demande si l'on n'a pas allumé son vieil Atari 2 600 par mégarde. L'heure est grave.

Son : En voilà une grande nouvelle ! Vous savez désormais que votre Xbox est compatible avec le son « midi ».

Jouabilité : Les coups sortent difficilement au pad, mais cette fois on ne vous conseillera pas d'acheter un stick.

Durée de vie : Le manuel ne propose hélas pas suffisamment de pages pour vous divertir aux toilettes.

En résumé

Heureusement, *Street Fighter AC* sorti peu de temps auparavant nous ôte d'un grand doute : la 2D se porte à merveille. Oubliez juste le chapitre *SVC Chaos* !

5/20

Nostalgique : Si vous êtes un adepte des gros pixels proposés par la Neo Geo, vous pourrez changer le rendu graphique dans les options. Curieusement, les différences ne sont vraiment pas évidentes...

AVEC WANADOO ET XBOX LIVE

FAITES ÉQUIPE AVEC DES JOUEURS DU MONDE ENTIER ET SAUVEZ LE MONDE DU CHAOS

POUR 5€ PAR MOIS PENDANT 12 MOIS

RECEVEZ LE STARTER KIT XBOX LIVE™ + LE JEU TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

- *Offre soumise à conditions, valable en France métropolitaine du 05/04/2005 au 30/06/2005, à partir de 512K au tarif en vigueur à partir de 25,90TTC/mois. Offre réservée aux titulaires d'un abonnement Wanadoo Haut Débit Illimité avec engagement de 12 mois.
- Vous serez facturé de 5€ par mois pendant 12 mois sur votre facture Wanadoo.
- Votre kit de démarrage Xbox *Live* et le Jeu Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ vous seront livrés dans un délai de 3 semaines à partir de votre souscription à l'offre.
- Renseignements sur www.wanadoo.fr et sur www.xbox.com/fr.

L'offre Wanadoo Haut Débit est valable sur les zones géographiques couvertes par la technologie ADSL et sous réserve de la compatibilité de la ligne téléphonique. L'utilisation de cette offre nécessite une console Xbox et un modem équipé d'un port Ethernet, qui sont vendus séparément. Le kit de démarrage Xbox *Live* comprend un micro/casque Communicator (pour dialoguer avec vos coéquipiers et vos adversaires pendant que vous jouez sur Xbox *Live*), un disque de démarrage Xbox *Live* (pour mettre à jour l'interface de votre console et les fonctionnalités Xbox *Live*), votre code d'abonnement Xbox *Live* et trois démos jouables sur Xbox *Live*. Le jeu Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ peut être acquis séparément pour un prix moyen estimé de 59€ et le kit de démarrage Xbox *Live* pour un prix moyen estimé de 59€.









SéleXion

Désormais, pour ne plus se tromper, nous vous proposons une sélection des meilleurs titres par catégorie. Maintenant, plus d'excuses pour éviter les Xcrécrable et se jeter sur les Xplosif et À voir !



XPLOSIF

Du dimanche ou assidus, sur Xbox, tous les sportifs peuvent trouver un terrain à leur mesure et tenter de devenir champions ! Dans le haut du panier, les numéros un mondiaux toutes catégories confondues sont au top de leur forme, prêts à vous faire suer de plaisir !

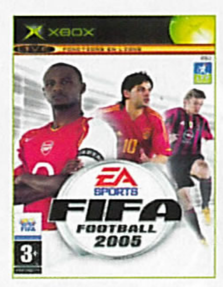
AMPED 2 Prix actuel : Environ 39 €

Un rail de poudreuse vous tente ? Préparez les planches pour des descentes vertigineuses mémorables. Accessible à tous les *riders*, grisant visuellement et intense en envolées acrobatiques, le trip ultime de la glisse se partage aussi en *Live* jusqu'à 8 !




FIFA FOOTBALL 2005 Prix actuel : Environ 60 €

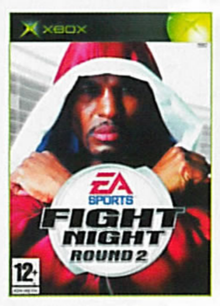
Le foot-caviar, bluffant mais pas sans mordant, joue enfin sa meilleure saison ! Imposante de tenue dans ses crampons, l'édition 2005 gagne encore du terrain en profondeur de jeu et en convivialité avec des compétitions online à 4.





FIGHT NIGHT 2005 : ROUND 2 Prix actuel : Environ 60 €

Impossible à abattre, le champion du gnon réglementé conserve sa couronne, et elle lui va comme un gant ! Désormais plus en jambes, en profondeur et en subtilités tactiques en et hors combat, le noble art a tout pour devenir populaire !





JET SET RADIO FUTURE Prix actuel : Environ 30 €

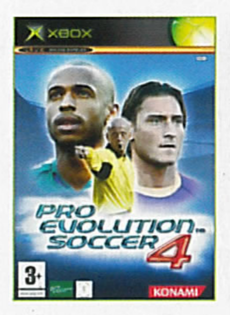
Guerre des gangs de *riders taggers*, utilisation optimisée des environnements urbains, bande-son surboostée et prise en mains très intuitive sont les atouts de *JSRF*, le jeu de roller extrême où l'on ne se fait pas rouler !

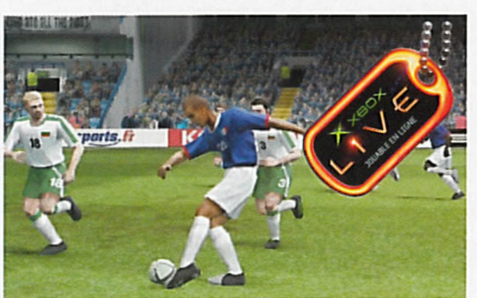




PRO EVOLUTION SOCCER 4 Prix actuel : Environ 60 €

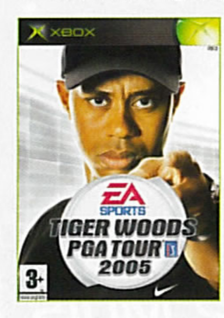
Le meilleur pour... les meilleurs ? Toujours est-il que la simulation de Konami creuse l'écart par son réalisme extrémiste : l'entraînement y est aussi indispensable qu'en vrai ! Un monument du football, exigeant mais intouchable, et aussi imparable sur le *Live*.

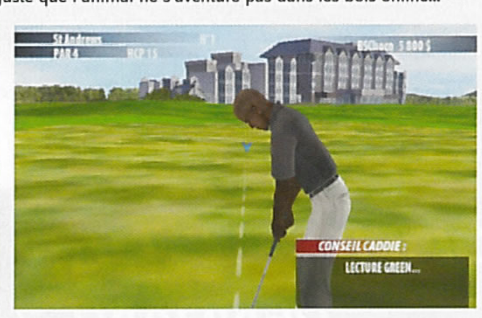




TIGER WOODS PGA TOUR 2005 Prix actuel : Environ 56 €

Le tigre des greens a encore mangé du lion ! Le génie du swing réalise le parcours parfait : modes de jeu plein le caddie, personnalisation extrême de son golfeur, prise en mains du club idéale, on regrette juste que l'animal ne s'aventure pas dans les bois online...

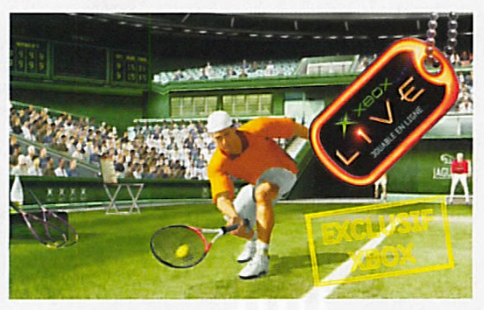




TOP SPIN Prix actuel : Environ 56 €

À la volée ou du fond de court, *Top Spin* assène des coups décisifs de têtes de séries indétrônables. Sa technique irréprochable et sa richesse de jeu en font aussi le maître incontesté des courts sur le Xbox *Live* !





SSX 3 Prix actuel : Environ 30 €

Roi des cimes et des combos, *SSX 3* fait du hors-piste grand spectacle avec des envolées stratosphériques à la mesure des gigantesques environnements. À la fois très technique et varié, il ne lui manque qu'une compatibilité Xbox *Live*...





Sélection naturelle ? Comme le dit Fred : Jeff n'est pas de notre génération... Pour preuve, sa conception des enfants « *Les enfants, c'est comme les persos de jeux, quand il y en a trop, tu peux pas t'attacher à tous !* ».

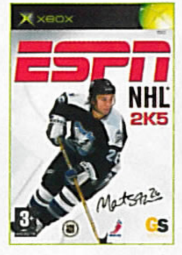
À VOIR

Pas d'or, mais médaillés tout de même, les compétiteurs doués qui suivent n'ont rien de challengers par défaut. Loin d'être en bas de classement, car malgré tout de haut niveau, ces athlètes-là ont presque tout pour devenir champions.





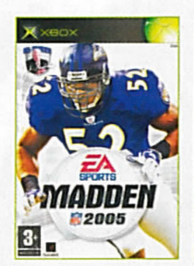
DOA X
Bombes anatomiques et décors de rêves pour des parties de beach volley où la température monte à chaque point disputé !




ESPN NHL 2K5
Le meilleur pour son accessibilité et sa classe naturelle, ce hockey tous publics met le feu à la glace ! Seul raté du palet : l'incompatibilité *Live*...




FIFA STREET
Déchaînées, les stars mondiales de la FIFA s'enchaînent sans retenue ni loi autre que celle de la rue. Jeu acrobatique et stylisé, maniabilité dopée et durée quasi illimitée à plusieurs, c'est du fun assuré !



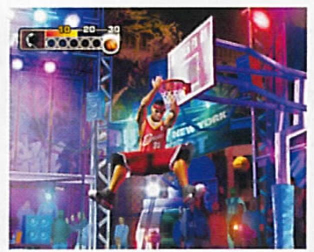

MADDEN NFL 2005
Réservé à une élite, car tout en anglais, le meilleur représentant d'un des sports les plus confidentiels n'a plus qu'à signer pour le *Live*.




TRANSWORLD SNOWBOARDING
L'alternative 100 % arcade et 200 % adrénaline de la glisse est sans concessions. Graphismes de haute volée, figures vertigineuses et Multi à 4. Seul faux pas : le Solo assez léger.



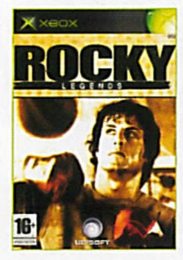

NBA LIVE 2005
Après la sortie en touches des défauts passés, cette édition millésimée du basket pro d'EA est celle de l'authenticité à ne pas rater.

NBA STREET V3
Inattaquable sur le bitume et en équipes, le basket de rue explose les paniers et la concurrence quels que soient les playgrounds urbains !



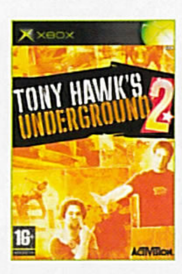

OUTLAW GOLF 2
Sans gêne et bourré d'hormones, le golf version hardcore où presque tous les sens sont comblés, c'est ici ! Plus à pratiquer à plusieurs sur *Live* qu'en solitaire, c'est du plaisir instantané pour tous...




ROCKY LEGENDS
Aussi entraînante et peu réaliste que les films, la légende du ring de l'étalon italien en a pourtant dans les gants et dans le short !




RUGBY 2005
Performant et pas fermé, ce ballon ovale arrondit les angles pour mieux se laisser manier. Démocratique, il demande juste un minimum de pratique.




TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Lifting rebelle pour *Tony Hawk* face à l'équipe de Bam Margera de *Jackass* ! Plus extrême, mais toujours aussi pure et addictive, la came enivre malgré une réalisation assez datée.



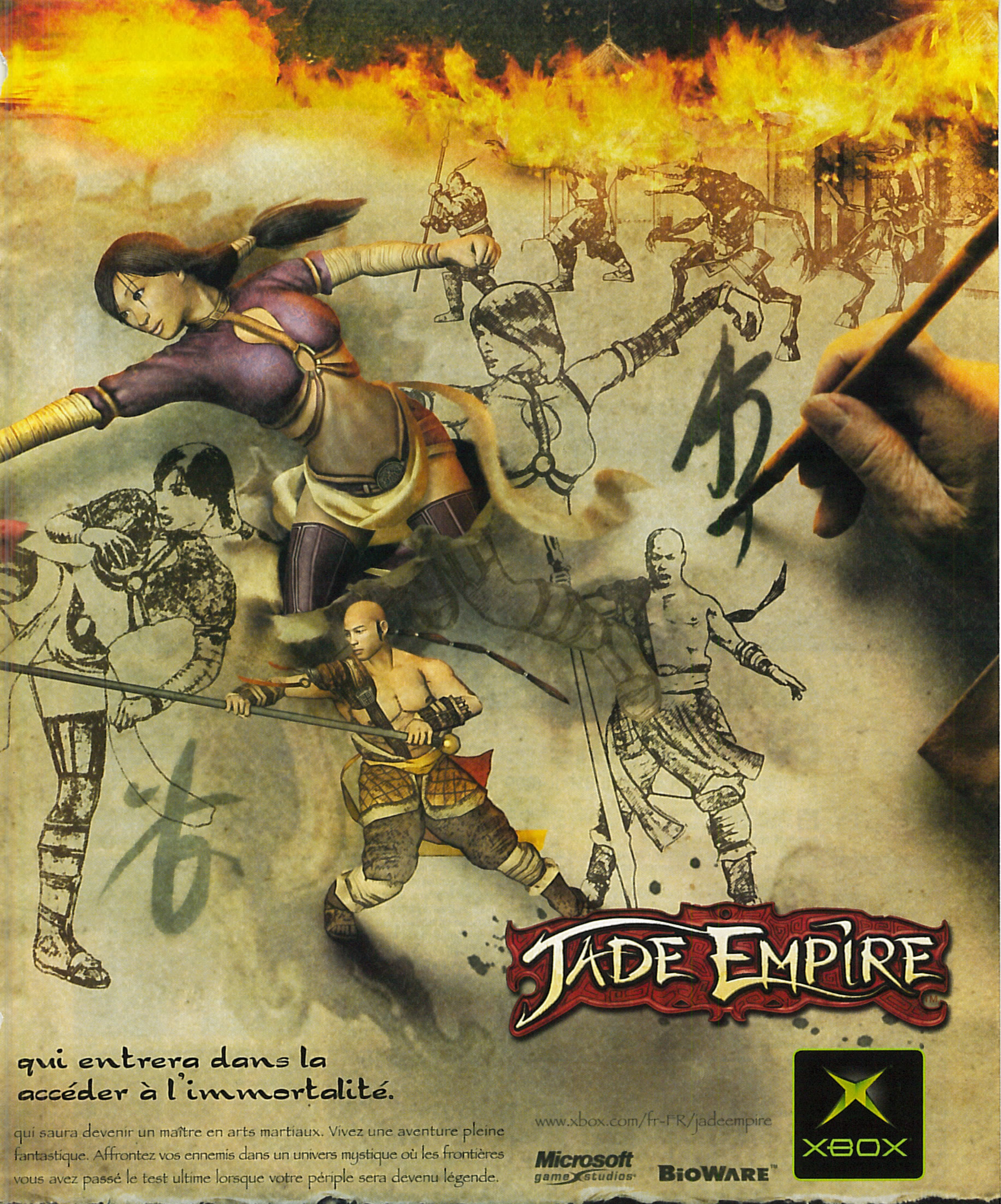
Même pas dignes d'être remplaçants ou sparring partners d'un jour, ils sont à laisser aux vestiaires. Rebuts ludiques sans autre but que de fâcher avec le sport, ils sont à éviter à tout prix et n'en gagneront jamais aucun...





Sélection culturelle ? Au *MOX*, les sportifs sont rares. Seuls Berreb (rollers et squash), Fred (paint-ball et muscu...) et J.-F. (escrime) ont osé l'effort forcé... Yann, Sam et Stéph, eux, préfèrent de très loin les levers de coude !


Jade Empire Engine © & ℗ 2002-2005 BioWare Corp. Tous droits réservés. BioWare Corp., le logo BioWare Corp., BioWare et le logo BioWare, Jade Empire et le logo Jade Empire, et Jade Empire Engine sont des marques, déposées ou non, de BioWare Corp. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Portions © 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, le logo Xbox et Xbox sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
Seul le guerrier
légende, pourra
Le destin de l'Empire de Jade est entre les mains du guerrier
d'action dans un monde inspiré d'une Chine médiévale
entre le réel et le surnaturel n'existent plus. Vous saurez que
XBOX
JADE EMPIRE
16+
www.pegi.info


JADE EMPIRE
qui entrera dans la
accéder à l'immortalité.
qui saura devenir un maître en arts martiaux. Vivez une aventure pleine
fantastique. Affrontez vos ennemis dans un univers mystique où les frontières
vous avez passé le test ultime lorsque votre périple sera devenu légende.
www.xbox.com/fr-FR/jadeempire
Microsoft game studios
BIOWARE
XBOX
it's good to play together



ProjeXion Privée

Une sélection des meilleurs DVD du moment. Histoire de se reposer un peu les pouces entre deux jeux vidéo !

Texte : Jean-François Mariotti

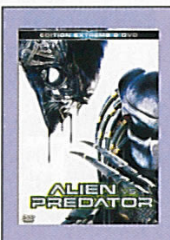
Alien Vs. Predator Éd. extrême

L'ennemi de mon ennemi est-il mon ami ?

Une équipe de scientifiques et d'archéologues découvre une antique pyramide enfouie sous les glaces de l'Antarctique. Très vite, ils vont se retrouver pris dans un conflit ancestral entre Aliens et Predators.

LE FILM. Que fallait-il attendre d'*AVP* ? Le concept lui-même, plus ludique que crédible, tire les deux séries vers le comics (*AVP* a d'ailleurs démarré sous forme de BD) plutôt que vers le cinéma de Scott, de Cameron ou de Fincher. Et avec Paul Anderson à la caméra (*Resident Evil*), il ne fallait guère espérer autre chose que de la série B efficace. Et c'est exactement ce qui se produit. Passé une première demi-heure un peu longuette, les Predators finissent par faire leur apparition, et les premiers Aliens commencent à éclore. Évidemment, au beau milieu de tout ça, les humains servent essentiellement de chair à canon... Mais c'est tant mieux, puisqu'aucun acteur sorti de l'Actor's Studio n'aura jamais la classe d'un Predator, et aucun ne saura jamais cabotiner comme savent le faire les Aliens. Quelques combats tout en frime et un final assez spectaculaire font donc passer sur les énormes défauts d'un film somme toute mineur. C'est jouissif et crétin, quoi. À noter que cette édition propose également une version « longue »... augmentée d'un prologue de moins de 2 minutes ! Ils sont forts, les gars du marketing, quand même.

LE DVD. Le film n'étant pas très long (dans les deux versions !), cette édition en profite pour nous offrir une qualité technique quasiment irréprochable : image dénuée de défauts, malgré les teintes très sombres, et un son spectaculaire avec un léger avantage au DTS. Du côté des bonus, on en trouve pléthore, tant en matière de commentaires que de documentaires. Avec une préférence pour le making of, assez documenté, mais toujours très consensuel et donc un peu agaçant. À noter également de nombreuses scènes coupées, pas forcément très intéressantes. Une édition peu surprenante, donc, mais d'une qualité très honnête pour un film pop-corn sympathique.



Éditeur
FPE

Son
VO/VF DD 5.1
VF DTS

Image
16:9

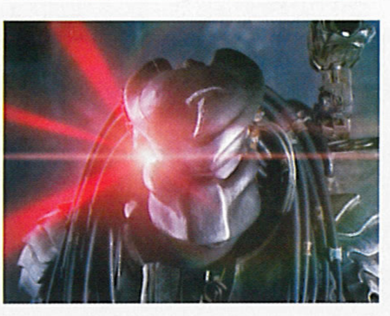
Prix
Environ 28 €

Date de sortie
12 avril 2005









Alien : C'est bien beau de nous faire du *AVP*, mais qu'en est-il d'*Alien 5* ? Le projet n'a pour l'instant jamais dépassé le stade de la rumeur, et Sigourney ne rajeunit pas...

Man on Fire

La vengeance est un plat qui se mange froid

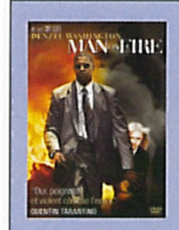
Un ancien soldat au passé maculé de sang se reconvertit en garde du corps à Mexico. Quand la petite fille qu'il est censé protéger est kidnappée et donnée pour morte, il entame une vengeance méthodique et sanglante.

LE FILM. Ah ! Les films de vengeance ! Une vieille tradition, jadis entretenue par des gueules incroyables, comme celle de Charles Bronson (*Un Justicier dans la Ville*). Autre temps autres mœurs, c'est un Denzel Washington toujours très lisse qui postule désormais pour le rôle du mec le plus torturé du coin. Et ça fonctionne du feu de dieu, tant derrière cette apparence bonhomme, il semble habité par une rage intérieure qui ne se manifeste que dans la violence froide. Passé une très (trop ?) longue exposition, le film accumule alors les séquences parmi les plus choquantes qu'on ait vues récemment dans le cinéma hollywoodien : torture, meurtre de sang-froid... Certes, Tony Scott connaît son affaire, lui qui avait jadis réalisé *True Romance*. On peut lui reprocher une réalisation un peu trop tendance, mais il a le mérite de toujours servir son sujet et de ne reculer devant aucun compromis, et ceci jusqu'à la fin. Finalement, c'est peut-être *Man on Fire* le vrai Punisher !

LE DVD. Très belle édition qui rend hommage à la superbe photo du film. Aucun défaut apparent et un son de très bonne facture qui fait la part belle aux scènes explosives. L'utilisation des canaux est excellente et vous fera sans doute baisser le volume si vous partagez un mur de votre salon avec vos voisins. Quant aux suppléments, ils proposent un excellent commentaire audio et plusieurs scènes coupées, dont une fin alternative fort intéressante. Bref, une très bonne édition, même si l'on murmure déjà qu'une autre plus complète devrait faire son apparition d'ici quelque temps...







Éditeur
FPE

Son
VO/VF DD 5.1
VF DTS

Image
16:9

Prix
Environ 25 €

Date de sortie
Disponible

Wonderland - Éd. collector

Size does matter !



Éditeur
Metropolitan

Son
VO/VF DD 5.1
VF DTS

Image
16:9

Prix
Environ 23 €

Date de sortie
Disponible

L'histoire vraie d'un crime sanglant, auquel participa (de près ou de loin...) la star du cinéma porno John Holmes.

LE FILM. Où l'on reparle du porno dans Projexion Privée... En même temps, avec un nom pareil, cette rubrique ne pouvait être que prédestinée. Mais là, en l'occurrence, le cinéma X n'est mentionné qu'à cause de la participation de celui qui fut l'icône sexuelle des années 70/80 : John Holmes, mister 34 cm.



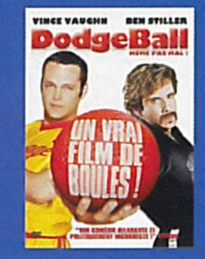
Dans *Wonderland*, point de perspective sur cette industrie, mais le récit méthodique d'une histoire vraie faite de drogue et de meurtres. Et le film de dresser le portrait d'un des individus les plus veules qu'on ait pu voir sur un écran, admirablement campé par Val Kilmer. Bref, ça se regarde avec intérêt, et plus qu'un peu de voyeurisme, puisque c'est toute l'ambiguïté d'un certain Hollywood qui s'y illustre. Évidemment, ça ne va pas beaucoup plus loin que ça, sans doute par manque d'ambition. Et l'on se rappelle alors que le *Boogie Nights* de Paul Thomas Anderson, qui traitait de manière romancée de la même affaire, possédait un charme et une personnalité autrement plus addictive. Mais là, on touche au génie...

LE DVD. Passons sur la qualité du film : elle est très bonne, comme toujours chez Metropolitan. Et comme toujours (mais c'est désormais la norme), le DTS n'est proposé qu'en VF... Mais en fait, le plus intéressant dans cette édition n'est pas le film lui-même mais le documentaire : 1 h 45 sur la vie de John Holmes, fourmillant de témoignages passionnants et contradictoires, allant de l'éloge à la haine affichée. Mais attention, même s'il est recommandé pour un public averti, ce supplément n'incite pas tant au voyeurisme qu'à la réflexion sur un des personnages de la contre-culture américaine les plus fascinants et les plus malsains qui soient. Eh oui, ce n'est pas Clara Morgane qui aujourd'hui pourrait en dire autant !

Dodgeball - Même pas mal

Le dodgeball, c'est la version américaine de la balle au prisonnier revue et corrigée par l'humour débridé de Ben Stiller. À côté de ce film, *Zoolander* était comparable à du Bergman ! Y compris dans le bon goût... Parce qu'ici ça sent bon la salle de sport, les mauvais jeux de mot et les blagues outrancières. Évidemment, ça marche quand même du tonnerre, à condition d'être dans la bonne optique. C'est-à-dire, pour résumer, que chez nous, Yann va adorer et Berreb détester ! Petit bémol quand même : Vince Vaughn est quand même nettement moins drôle qu'Owen Wilson...

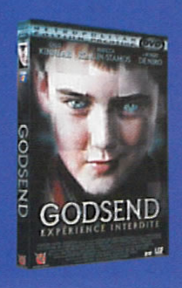
Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 20 €



Godsend

Alors voilà, le clonage est à la mode, et Hollywood y va de sa série de nanars sur le sujet. Ici, un mélange entre la brebis Dollie et *Damien La Malédiction*. D'abord, on se demande ce que de Niro vient faire dans cette galère, et puis on repense à *Mon beau-père et moi* ou à *Mafia Blues*, et là, tout prend un sens. Bon sang ! De Niro s'est cloné, avant de partir en vacances pendant que son double aligne les cachets ! Tiens, ça rappelle le film Multiplicity. C'était très bien. Parfois, il vaut mieux fouiller dans sa vidéothèque plutôt que d'investir dans les nouveautés douteuses !

Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 20 €



Nostalgie : Avant d'être réalisé par Tony Scott, *Man on Fire* fut d'abord un film d'Elie Chouraqui avec Scott Glenn dans le rôle du garde du corps. Plutôt un bon souvenir...

Clone Wars

Le chaînon manquant



Éditeur
FPE

Son
Dolby Surround

Image
16:9

Prix
Environ 15 €

Date de sortie
27 avril 2005

Entre les *Épisodes II* et *III*, la Guerre des Clones atteint son apogée. Des batailles gigantesques sont livrées par l'armée de la République, commandée par l'ordre Jedi.
LE FILM. Le premier truc que l'on remarque, dans *Clone Wars*, c'est le look très particulier de l'animation. À coup sûr, ça ne plaira pas à tout le monde ! Il faut d'ailleurs un bon moment pour s'habituer à cette technologie un peu cheap, mais finalement doté d'une forte personnalité. Le truc, c'est que la série elle-même ne laisse guère de temps pour souffler. Conçue pour faire le lien entre les deux derniers films, elle se focalise sur plusieurs conflits, et file littéralement à 100 à l'heure. Bien sûr, tout n'est pas passionnant, loin de là. L'action est parfois un peu confuse, et dès lors que l'on quitte des personnages très connus, on s'ennuie très vite. À l'exception de cette séquence avec un commando de la République particulièrement efficace et qui rappellera de bons souvenirs aux fans de *Republic Commando*. Autre moment fort : le combat de Mace Windu seul face à une armée de robots ! On comprend mieux sa réputation dans l'ordre Jedi, après ça... Bref, 1 h 10 inégale, mais que tout fan se devra de voir, au moins pour les quelques infos précieuses qui y sont distillées.
LE DVD. L'image de *Clone Wars* est absolument parfaite, d'autant que tout va très vite à l'écran, ce qui ne facilite pas la compression. Certes, la durée de la série n'est pas énorme... Le son est à l'avenant, avec un Dolby Surround parmi les plus impressionnant qu'on ait entendu. Bref, du grand spectacle, pour peu qu'on se laisse séduire par le style de l'animation. Quant aux bonus, ils sont vraiment d'un intérêt tout relatif : court documentaire, teasers, etc. En gros, du matériel promotionnel pour l'année Lucas : cartoon, film, jeux...



La trilogie du sabreur manchot

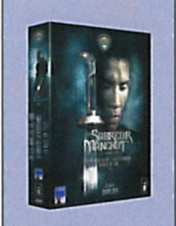
Un seul bras mais trois grands films !

La légende du sabreur manchot contée par le génial Chang Cheh à travers ses trois longs-métrages et ses deux incarnations.
LES FILMS. Attention chefs-d'œuvre ! Jamais Chang Cheh n'aura jamais autant touché à la quintessence de son art romantique et brutal que dans cette trilogie. Le premier opus, *Un seul Bras les tua Tous*, avec Jimmy Wang Yu, conte les origines du mythe et possède déjà en germe toute la thématique de la série : masochisme emprunté au chambara nippon, fascination pour la violence, ainsi qu'une naïveté confondante. À ce dernier point près, ce film fournira à Tsui Hark la trame de son *The Blade*, réactivation géniale du personnage du sabreur manchot. Le seconde opus, *Le Bras de la Vengeance* est plus anecdotique, mais c'est le troisième que l'on connaît bien en France : *La Rage du Tigre*. Film fantasme d'une génération entière de cinéphiles (Christophe Gans en tête), il constitue un nouveau départ pour son personnage, ici affublé d'une histoire et d'un interprète différent (David Chiang). L'écart entre l'idéal romantique de la chevalerie et la violence imposée aux héros est encore plus marqué que par le passé et culmine dans quelques séquences encore traumatisantes aujourd'hui. Un film tantôt viscéral, tantôt céleste. Une œuvre confondante et majeure.
LES DVD. Que dire ? Les restaurations effectuées par Wild Side sont toujours aussi bluffantes, à quelques détails de chipoteur près. En tout cas, elles comptent parmi les meilleurs transferts, toutes époques confondues. Idem pour le son, dans un mono très propre (préférez la VO !). Les nombreux suppléments sont comme d'habitude indispensables : documentaire sur Chang Cheh et sur ses comédiens, entretiens à foison... Un coffret indispensable à tout fan de Wu Xia Pian, ainsi qu'à tout cinéphile.









Éditeur
Wild Side

Son
VO/VF mono

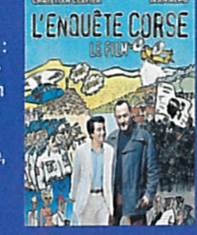
Image
16 :9

Prix
Environ 50 €

Date de sortie
Disponible

L'Enquête Corse

Les origines insulaires de l'auteur de cette rubrique n'étant pas un secret, une critique de *L'Enquête Corse* avait a priori peu de chances de dépasser le stade de la vanne vindicative. Car comme le dit un des comédiens dans le *making ouf* (*sic*) : *« Oui, on peut rire des Corses... mais il ne faut pas le faire ! »* Et pourtant, cette adaptation de la BD de Pétillon est très bien menée. L'humour n'est pas trop lourd et le trait souvent bien vu. Trop bien vu en fait pour que le public continental en saisisse toutes les nuances. Et puis il n'a pas le droit d'en rire, lui. C'est donc une bonne comédie à réserver aux Corses !
Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 23 €



Steamboy - Éd. collector

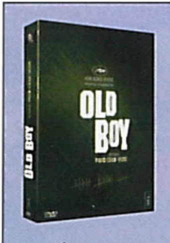
Dans *Steamboy*, Otomo reprend des thèmes qui lui sont chers et déjà apparents dans *Akira* tel que l'usage de la science pour acquérir le pouvoir ou encore les choix moraux de celui qui entre possession d'une source de puissance sans l'avoir demandé ni y être préparé. Afin de donner plus de poids à ses propos, il situe l'action dans une Angleterre victorienne en pleine révolution industrielle. Il aura fallu dix ans de travail intensif sur tous les secteurs de l'œuvre et quelque 2,4 milliards de yens pour que *Steamboy* atteigne un degré élevé de qualité auquel cette édition DVD rend hommage.
Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 27 €



Exploitation : La destinée du sabreur manchot ne s'arrête pas à la trilogie de Chang Cheh. Il y eut de nombreuses copies, et même un cross over taïwanais avec Wang Yu et David Chiang !

Old Boy - Éd. ultime 3 DVD

Le film qui a ébranlé le Festival de Cannes



Éditeur
Wild Side

Son
VO/VF DD 5.1
VF DTS

Image
16:9

Prix
Environ 35 €

Date de sortie
Disponible

Un père de famille tranquille est kidnappé et enfermé dans une chambre hermétique durant 15 ans. Le jour où il est libéré sans explication, il ne songe plus qu'à la vengeance. **LE FILM.** En voilà un film qui a fait couler de l'encre. Son Grand Prix au Festival de Cannes 2004, il le doit certainement à la passion de Tarantino pour le cinéma asiatique. En temps normal, peu de chance qu'un tel ovni accède aux plus hautes marches du podium cannois... Mais ce succès inattendu n'est finalement que justice, tant le film nous a agréablement surpris après un *Sympathy for Mr Vengeance* en demi-teinte. On se souvient de ce précédent film de Park Chan-Wook, déjà inspiré par le thème de la vengeance. Mais à l'époque, tout ceci fleurait bon la provoc, l'effet facile, la violence tape-à-l'œil. Bref, un cinéma pervers mais sans la profondeur des grands cinéastes malades. Et il faut reconnaître que des effets de style à rallonge, *Old Boy* en cultive encore par grappes. Mais cette fois, rien de purement gratuit, plus de roublardise, mais une formidable mécanique scénaristique, esthétique et humaine. Certes, le scénario fonctionne sur le principe du rebondissement final et on n'a finalement aucun mal à deviner celui-ci. Et bizarrement, le film n'en fonctionne que mieux, un peu comme ces tragédies antiques qui semblent d'autant plus cruelles qu'on en connaît le terme à l'avance. Sans doute parce que le réalisateur s'intéresse réellement à ses créatures, et notamment à l'incroyable héros de cette histoire, interprété par un comédien hors normes. Il y aurait encore beaucoup à dire, notamment sur la poésie sublime et cruelle de certaines scènes, ou sur l'impression durable de la séquence finale, d'inspiration quasiment surréaliste. Mais nous préférons de loin vous laisser découvrir toutes ces bonnes choses... **LE DVD.** Attention, édition exceptionnelle ! Il faut dire qu'à ce prix, et avec pas moins de 3 DVD, on était en droit d'attendre le meilleur. Et on l'a : la qualité visuelle et sonore du film s'avère très bonne - manque juste un brin de définition en plus pour atteindre la perfection. Autre petit bémol : pour un film pareil, franchement, le DTS en VO n'est-il pas préférable à la VF ? Mais on chipote... Rien à dire en revanche sur les suppléments : le making of est en tout point passionnant, tout comme le commentaire audio du réalisateur. La dimension créatrice y est souvent abordée, ce qui est rare dans ce genre d'exercices. Suivent ensuite des scènes coupées, des interviews et des petits documentaires. Le troisième DVD propose un document de 3 heures sur toutes les étapes du tournage, et là c'est le bonheur absolu. Un exemple de supplément indispensable !





Musique : L'édition 3 DVD d'*Old Boy* propose aussi un CD avec la bande originale du film. Un bonus pas anecdotique du tout, quand on sait à quel point celle-ci est réussie.

Les autres sorties du mois

Amityville Édition Collector
ÉDITEUR : MGM
AVIS : Un nanar de la pire espèce fait à une époque où les studios expérimentaient le cinéma d'horreur familial. Si, si !



Arsène Lupin
ÉDITEUR : M6 vidéo
AVIS : Le cinéma français continue à massacrer ses franchises populaires. Ah ! le masochisme hexagonal...



Banlieue 13
ÉDITEUR : FPE
AVIS : Aussi aberrant que cela puisse paraître, Berreb tient absolument à voir ce... cette... enfin ce truc, quoi.



Coffret S. Suzuki vol.3
ÉDITEUR : HK Vidéo
AVIS : Un troisième coffret très attendu pour l'un des plus surprenants cinéastes nippons. On en reparle.



L'Exorciste Au Commencement
ÉDITEUR : Warner
AVIS : Un film massacré, puisque tourné par deux réalisateurs différents et monté sauvagement.



Un Long Dimanche de Fiançailles
ÉDITEUR : Warner
AVIS : Un film réac de Jean-Pierre Jeunet. Réac et jaune (ça va de pair, désormais), de bout en bout, monochrome... Bizarre.



The Shield - Saison 2
ÉDITEUR : GCTHV
AVIS : Après une première saison roublarde mais hyper vitaminée et jouissive, on attend ce coffret avec impatience !



Le Sicilien
ÉDITEUR : Studio Canal Vidéo
AVIS : Eh oui ! Christophe Lambert a aussi fait des bons films. Et pas que *Highlander*, étonnamment.



Solaris
ÉDITEUR : MK2
AVIS : Pas de George Clooney dans ce grand film du cinéaste russe Tarkovski. De la grande SF métaphysique.



Voyage au Bout de l'Enfer - Éd. collector
ÉDITEUR : Studio Canal Vidéo
AVIS : Le chef-d'œuvre de Michael Cimino, avec Chris Walken et Bob de Niro (pas le clone, le vrai !).



Play:More



Cette rubrique est avant tout destinée à prolonger le plaisir que vous prenez devant votre écran Xbox en vous expliquant comment utiliser les démos, vidéos, bonus et sauvegardes contenues sur le DVD. Nous vous y proposons de petits challenges pour prouver que vous êtes le meilleur sur certains jeux. Play:More vous permettra aussi de terminer plus facilement vos titres préférés ou de relancer leur intérêt avec toute une batterie de codes loufoques ou indispensables. Enfin, cette partie inclut maintenant Play Live où vous retrouvez les actus et les tests des modes Xbox *Live* des dernières nouveautés. Tous à vos manettes, le jeu ne fait que commencer...

En cas de problème technique sur le DVD, merci de bien vouloir vous mettre en contact avec notre société d'abonnements
ABOCOM
26 bd Paul Vaillant-Couturier
94851 Ivry-sur-Seine CEDEX
ou au 01 46 72 50 89.

Sommaire

Sur le DVD	85
Play Live : Republic Commando	90
Play Live : Project : Snowblind	91
Play Live : Splinter Cell CT (mode Coop)	92
Play Live : Brothers in Arms	93
Play Live : TimeSplitters : Future Perfect	93
Xprimez-vous	94
Rayons X : Soluce Splinter Cell CT	96
Rayons X : Astuces & Codes	104


Sur le DVD Pariah



Sur le DVD Forza Motorsport


Astuces & Codes Outlaw Golf 2


Soluce Splinter Cell CT


Play Live Brothers in Arms

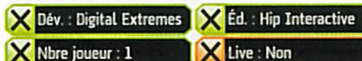
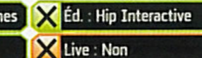

Play Live Project : Snowblind



Sur le DVD

Alors que les fans du monde entier retiennent leur souffle pour *Star Wars : Épisode 3*, un autre événement vous attend sur notre DVD. Vous allez pouvoir vous frotter au dernier FPS des créateurs d'*Unreal* avant tout le monde et goûter aux joies du frag avec *Pariah*. Mais vous trouverez aussi trois nouvelles démos dont l'inattendu *Juiced*, les boucaniers des Sept mers avec *Pirates!* et *Robots*, un sympathique divertissement familial. En bonus, un petit best of des démos, vidéos et sauvegardes indispensables du moment. Et en attendant le prochain DVD, que la force du grand X soit avec vous !

Pariah

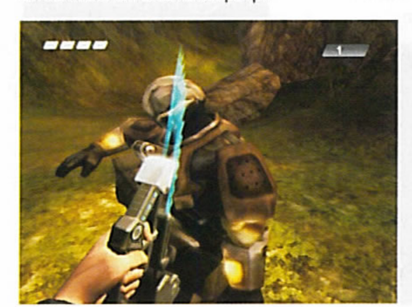
Dév. : Digital Extremes | Éd. : Hip Interactive
Nbre joueur : 1 | Live : Non

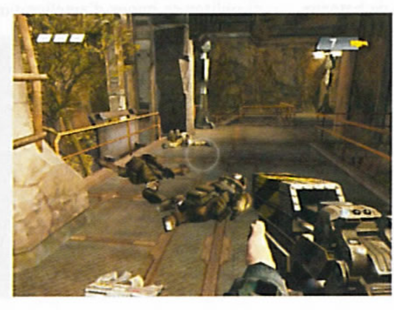


CONTENU DE LA DÉMO
Sept ans après *Unreal* sur PC, ses créateurs nous proposent à nouveau une vraie campagne solo. Dans *Pariah*, vous incarnez Jack, médecin de son état et soldat par la force des choses. Pendant sa dernière mission, il libère une prisonnière porteuse d'un virus très dangereux. Il n'aura d'autre choix que de la retrouver et tout faire pour que ses supérieurs ne prennent pas la décision la plus radicale : détruire la Terre pour contenir ce fléau. Un scénario simple pour un jeu qui vous tiendra toujours en haleine jusqu'à la dernière minute. D'ailleurs, notre démo vous en donnera un excellent aperçu.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Votre mission consiste à vous frayer un chemin vers la base ennemie. Vous disposez pour cela d'un arsenal conséquent. Vous pouvez augmenter la puissance de vos armes grâce à des modules verts disséminés dans tout le niveau. Le système de santé fonctionne comme celui de *Riddick*. Donc, au cas où votre situation deviendrait un peu trop critique, n'hésitez pas à vous replier dans un endroit tranquille le temps de récupérer.

CHALLENGE
Vous êtes doué et intraitable l'arme au poing, ce qui n'est vraiment pas le cas de vos ennemis. Histoire d'égaliser les chances de chaque camp, rejouez à la démo en employant uniquement la scie. Si vous pensez être le meilleur, n'utilisez pas de soigneur.






BOUGER / SE BAISSER

CAMÉRA / ZOOM

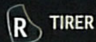
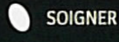
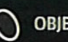
CHANGER ARME

SAUTER

COURIR

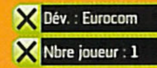
UTILISER / RECHARGER

MENU ARMES

SCIE

TIRER

SOIGNER

OBJECTIFS

Robots

Dév. : Eurocom | Éd. : Vivendi Universal
Nbre joueur : 1 | Live : Non



CONTENU DE LA DÉMO
Robots est l'adaptation du film du même nom réalisé par Chris Wedge, déjà responsable de *L'Âge de Glace*. Passant du règne animal au règne mécanique, nous suivons les traces de Rodney, un petit robot. Son but sera de délivrer ses amis du vilain de service qui veut les asservir. Il peut glisser, frapper avec des outils et des parties de son corps et aussi tirer des boulons. Et comme c'est un robot, il a également la possibilité d'améliorer ses capacités en trouvant les bons composants. En bref, c'est un petit jeu d'action sympathique bien divertissant pour tout public.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Cette démo marquant le début des aventures de Rodney n'est qu'un tutorial géant. Vous n'aurez qu'à suivre les instructions données par son père. Voici cependant quelques petits conseils. Vous ne pouvez porter que 200 boulons au départ. Donc quand vous atteignez ce nombre, passez au magasin et dépensez-les. Les ennemis attaque toujours de la même manière. Observez bien à quel moment vous pouvez les frapper sans danger pour vous. Si vous vous perdez et ne savez plus où aller, affichez la carte. Votre objectif y est indiqué. Ça y est vous êtes paré à partir à la chasse aux boulons !

CHALLENGE
Terminez la démo en abattant tous vos ennemis à coups de pieds ou à coups de clé à molette sans avoir à utiliser de kits de santé.






DÉPLACEMENT

CAMÉRA

DÉFILEMENT INVENTAIRE

SAUTER

FRAPPER

TIRER

UTILISER / PARLER

CARTE / INVENTAIRE

VISER

CENTRER CAMÉRA

GLISSER (+ DIRECTION)

Concours Juiced

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox/X Games
101/109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
ou par mail :
xboxmag.concours@futurenet.fr

LE CONCOURS DU MOIS

Le concours du mois portera sur *Juiced*. Pour plus d'égalité, prenez part à la première course et franchissez en premier la ligne d'arrivée le plus rapidement possible. Prenez un cliché de l'écran de résultat indiquant votre temps et envoyez-le à la rédaction avant fin mai 2005.



Résultat concours Splinter Cell CT

S'il y en a un qui peut se la péter, c'est bien Cédric Peter, qui a vraiment terrorisé ses concurrents avec un temps de 2'59'' et 100 % de réussite sur le niveau du phare ! À lui donc un lot au choix, parmi notre collection de goodies, T-Shirts, porte-clés, mags...



Sauvegardes

Pour profiter d'une sauvegarde, sélectionnez un jeu (que vous possédez) et appuyez sur A.



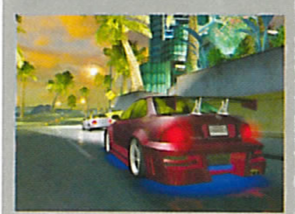
BACKYARD WRESTLING 2
Tous les personnages sont débloqués, le mode Carrière terminé avec 1 million de dollars en poche. Ce jeu n'est pas sorti en France, mais vous pourrez le trouver en version PAL anglaise.



CALL OF DUTY : FINEST HOUR
Tous les niveaux et tous les codes sont débloqués.



DEF JAM : FIGHT FOR N.Y.
Toutes les musiques et scénario terminé à 100 % avec un perso ayant de bonnes stats.



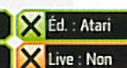
NFS UNDERGROUND 2
Le jeu entièrement terminé avec toutes les pièces débloquées.



DARK PROJECT 3 : DEADLY SHADOWS
22 sauvegardes placées à différents niveaux du jeu.

Pirates!





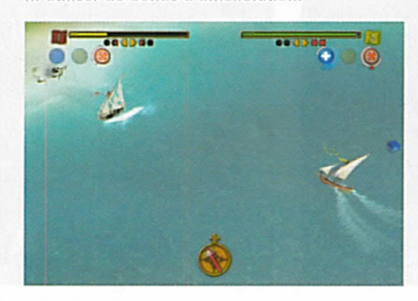


CONTENU DE LA DÉMO
Profitant de la puissance des machines actuelles, Firaxis nous propose la nouvelle version de leur titre sorti en 1987. *Pirates!* mélange allègrement divers genres. De l'action avec du combat au sabre dans des tavernes ou sur le pont d'un bateau ; un soupçon d'infiltration pour s'évader de prisons ou s'introduire discrètement sur un navire ; de la stratégie où placer judicieusement votre flotte fera toute la différence. Enfin, vous pourrez prendre part à une bataille navale à quatre avec le mode Multijoueur proposé.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Vous avez le choix entre cinq types de bateaux. La pinasse est un navire léger qui se déplace et vire rapidement, mais reste peu résistant et ne fait pas énormément de dégâts. Par contre, bien contrôlée, elle se révèle très efficace contre les navires lourds. À l'opposé, le galion rapide est puissant mais très lent dans ses mouvements. Le navire marchand représente le meilleur choix en matière d'attaque et de manœuvre. Pour notre démo, vous ne pourrez jouer qu'à deux ou seul contre la console. Loups de mer, préparez vos canons, et lancez-vous à l'assaut des bateaux ennemis !

CHALLENGE
Choisissez le galion rapide et sélectionnez en guise d'adversaire les quatre vaisseaux proposés. Essayez donc de venir à bout du navire en face sans vous faire toucher, ni utiliser de bonus d'amélioration.





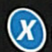
 DÉPLACEMENTS

 PAS DE FONCTION

 PAS DE FONCTION

 PAS DE FONCTION

 BONUS ROUGE

 BONUS BLEU

 BONUS JAUNE

 TIR À GAUCHE

 TIR À DROITE

 PAS DE FONCTION

 PAS DE FONCTION

Juiced



CONTENU DE LA DÉMO
Laissé sur le bord de route par Acclaim, *Juiced* doit son salut à THQ qui l'a accueilli dans son écurie. Surfant sur la mode du tuning, il vous propose de créer la voiture de vos rêves contre monnaie trébuchante. Du détail purement esthétique aux éléments mécaniques, vous déciderez de tout. Car une fois sorti du garage, il faudra faire vos preuves sur l'asphalte. Vous devrez gagner le respect des concurrents avec votre style, votre conduite et votre goût du risque, et récupérer de l'argent pour encore améliorer votre véhicule. Montrez donc qui est le roi des Jacky !

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Vous devrez affronter T.K. et ses potes fous de vitesse et de tuning. La première course étant très facile, n'hésitez pas à augmenter la mise. Vous gagnerez sans problème de l'argent et du respect. Profitez-en pour améliorer les caractéristiques de votre bolide, mais aussi son look. Car dans la seconde course, vos adversaires sont plus tenaces. Profitez de chaque opportunité pour prendre la tête et y rester. Gérez adroitement votre jauge de nitro.

CHALLENGE
Vous êtes le dieu de la route et gagnez les courses avec une main dans le dos. Alors dans la première course, descendez sous 1'45. Cela vous donnera une bonne base pour le concours. Et pour la seconde course, descendez en dessous de 48 secondes au tour.





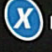
 DIRECTION

 COUP D'ŒIL

 INFOS PILOTE

 FREIN À MAIN

 PAS DE FONCTION

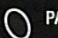
 MARCHE ARRIÈRE

 NITRO

 FREIN

 GAZ

 CHANGEMENT VUE

 PAS DE FONCTION



Forza Motorsport

Dév. : Microsoft | Éd. : Microsoft | Nbre joueur : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO
Amateur de simulation automobile et de tuning, Microsoft va vous offrir un petit bijou. *Forza Motorsport* bénéficie d'un moteur physique étonnant et d'une IA remarquable. Les malades qui restent pied au plancher en seront pour leurs frais, car ce jeu s'adresse aux pilotes éprouvés. Il sera aussi possible de configurer à volonté des bolides fabriqués par une soixantaine de constructeurs sous licence et de les tester sur des circuits de légende. Et quand on sait que le tout sera jouable en ligne via le Xbox *Live*, on imagine les affrontements d'anthologie qui auront lieu. Préparez-vous ! Le choc est pour bientôt.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Vous allez pouvoir tester vos talents de pilotes sur le circuit californien de Laguna Seca. Vous disposez pour cela de douze véhicules, allant de la modeste Nissan 350Z à la puissante Ferrari Risi Competizione. Vous n'aurez que trois tours pour faire vos preuves et battre tous vos concurrents. Le tracé ne présente que deux virages un peu vicieux. Ralentir s'avère obligatoire, sinon c'est la sortie de route assurée.

CHALLENGE
Vous connaissez le circuit par cœur et maîtrisez tous les véhicules ? Finissez la course premier en devançant le second d'au moins 20 secondes. Défi pour les experts : finissez la course en moins de 4 mn.

DIRECTION


CAMÉRA


DIRECTION

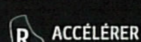

FREIN À MAIN

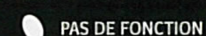

RAPPORT +


RAPPORT -


VUE ARRIÈRE


FREINER


ACCÉLÉRER


PAS DE FONCTION


CHANGER CAMÉRA





TimeSplitters : Future Perfect

Dév. : Free Radical | Éd. : Electronic Arts | Nbre joueur : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO
Les aliens spécialistes du voyage dans le temps sont vraiment tenaces. Malgré deux échecs, ils cherchent toujours à changer l'histoire de l'humanité pour leur profit. Vous allez une fois de plus leur botter le derrière temporel en utilisant les armes de l'époque où vous vous trouverez. *TimeSplitters : Future Perfect* se déroulant de 1914 à 2401, vous serez amener à manier une dizaine d'instruments de mort, allant du fusil de poilu à la Gatling laser. Préparez-vous à livrer un dur combat ! La liberté du genre humain en dépend.

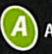
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Après votre atterrissage forcé, récupérez une arme et rejoignez la base rebelle point final de la démo. Les soldats que vous croiserez ne constituent pas un réel danger. Par contre, méfiez-vous des montres poilus qui possèdent la faculté de se rendre invisibles. Pour les viser, repérez les déformations dans le décor. Petit détail, vous pouvez blesser et être blessé par vos alliés. Faites donc attention à eux quand vous tirez.

CHALLENGE
Comportez-vous en leader. Terminez la démo sans perdre d'hommes, sauf bien sûr ceux dont la mort est scriptée. Pour y arriver, il n'y a qu'une solution : toujours vous trouver en première ligne. Autre avantage, cela vous évite de tirer sur vos alliés qui ont la fâcheuse tendance de se mettre dans votre ligne de mire.


BOUGER / SE BAISSER


CAMÉRA

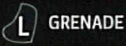

ZOOM/ CHANGER ARMES


ACTION


MÊLÉE

RECHARGER

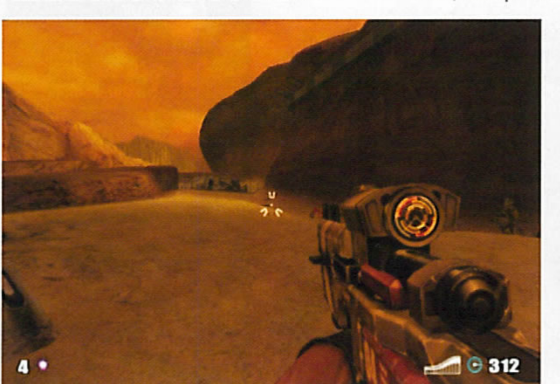

PAS DE FONCTION


GRENADE


TIRER

PAS DE FONCTION


CHANGER GRENADES





Vidéos

Regardez bien les vidéos que nous vous proposons ce mois-ci. Attention, de futurs hits s'y cachent. Saurez-vous les reconnaître ?

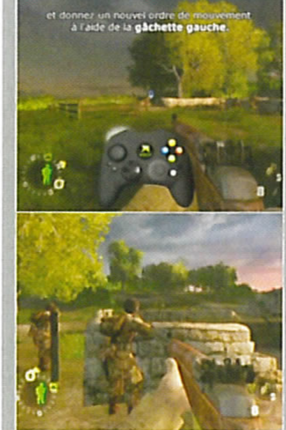


DESTROY ALL HUMANS !





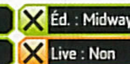
FAR CRY INSTINCTS



BROTHERS IN ARMS

Area 51





Dév. : Midway | Éd. : Midway | Nbre joueur : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO

Paradoxale cette Zone 51. Considérée comme une des bases les plus secrètes de l'armée américaine, c'est aussi la plus connue. Les spéculations vont bon train sur ce lieu. Il hébergerait des petits hommes verts ou gris – demandez la différence à Fox Mulder – et serviraient de laboratoire pour des expérimentations sur nos invités ou prisonniers venus des étoiles. Mais dans *Area 51*, c'est une réalité. Et ce qui y est caché n'a pas l'intention de le rester. En tant que Marines, vous êtes envoyé afin de régler ce problème. Préparez-vous à vende chèrement votre peau face à ces ennemis d'un autre monde. Heureusement vous disposez d'un arsenal conséquent. Alors n'hésitez pas à vous en servir.

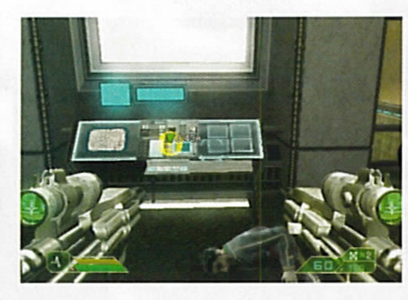
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Vous n'avez qu'un seul but : nettoyer le secteur de l'invasion hostile. Pour avancer, vous devez vous débarrasser de tous les extra-terrestres présents dans la pièce. Ensuite, la porte vers la zone suivante pourra être ouverte. Protégez les arrières de vos équipiers et vous devriez passez chaque zone sans encombres.

CHALLENGE

Le niveau de difficulté de la démo est très bas. Vous pouvez foncer dans le tas sans vous soucier des tirs ennemis. Aussi, votre défi consistera à tuer plus de trente extra-terrestres à coup de crosse. Le vrai problème sera de devancer le tir de vos alliés.

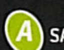




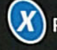
 PAS DE FONCTION

 CAMÉRA / MÊLÉE

 PAS DE FONCTION

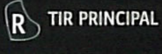
 SAUT

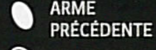
 PAS DE FONCTION

 RECHARGER

 TIR SECONDAIRE

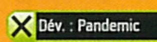
 BAISSER

 TIR PRINCIPAL

 ARME PRÉCÉDENTE

ARME SUIVANTE

Mercenaries



Dév. : Pandemic | Éd. : LucasArts | Nbre joueur : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO

Entrez au cœur de l'action et incarnez un mercenaire sans foi mais avec une loi : celle de l'argent. Utilisez l'arsenal mis à votre disposition pour accomplir les missions et engranger un maximum de blé. Il vous sera nécessaire pour demander du ravitaillement ou un soutien aérien. Si vous êtes amateur de la destruction massive, vous allez vous régaler. D'ailleurs le slogan de *Mercenaries* indique clairement la conduite à adopter : tout ce que vous voyez, vous pouvez le voler, le piloter ou le détruire, voire les trois. N'hésitez pas à refaire plusieurs fois cette démo en variant les plaisirs. L'expérience sera différente à chaque fois mais restera toujours aussi jouissive.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Vos principaux ennemis sont désignés par une carte à jouer. Pour cette démo, votre mission consiste à capturer ou tuer la Reine de Cœur, sachant que vivante, elle vous rapportera plus d'argent. Il faudra aussi détruire l'usine d'armement chimique. Débarrassez-vous de tous les véhicules à missiles Air-air. Cet objectif secondaire aura pour but de faciliter le support aérien. L'utilisation de toutes les armes importantes sera expliquée en cours de jeu.

CHALLENGE

Vous avez réussi à provoquer un vrai carnage ? Réussissez la mission en utilisant une seule fois le support aérien, juste pour détruire l'usine.



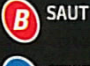


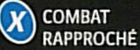
 MOUVEMENTS/ SE BAISSER

 CAMÉRA/ JUMELLES

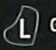
 ARMES DE SOUTIEN

 RECHARGER

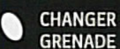
 SAUT

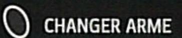
 COMBAT RAPPROCHÉ

 ACTION

 GRENADE

 TIRER

 CHANGER GRENADE

 CHANGER ARME

PlayLive

Restez en contact avec l'actualité du Xbox Live, de loin le moyen le plus convivial de jouer online.


La subtilité n'est pas vraiment la marque de fabrique du titre.



Les décors ne sont pas toujours en adéquation avec l'univers de la trilogie.

Star Wars : Republic Commando

L'ombre de Battlefront plane sur un Republic Commando sans surprise.

Texte : Cédric Melon

Dév. : LucasArts | Éd. : LucasArts | Genre : Action/Stratégie | Live : 16 joueurs max.

Autant le préciser tout de suite, le mode *Live* de *Star Wars : Republic Commando* est décevant. Exorcisé de toute comparaison fallacieuse avec d'autres titres qui ont fait (et continue de faire) leur preuve en réseau, la nouvelle licence *Star Wars* tient la route. Les temps de chargements sont relativement courts et il n'est pas bien difficile de trouver des joueurs à affronter. Même avec une configuration maximum de 16 joueurs en ligne, pour peu que l'ensemble des participants soit doté d'une connexion Internet moyenne, il n'y a pas de lag. Ne cherchez en revanche aucune originalité dans les modes de jeux proposés. Le classique Match à Mort, (ou Match à Mort en équipe) permet à tous les joueurs d'une même partie de juger de son niveau personnel... ou en équipe ! Selon le temps imparti, celui qui dégomme le plus d'adversaires (ou membres d'une autre équipe) est déclaré vainqueur. Le non moins classique Capture du Drapeau consiste à s'emparer de l'étendard de l'équipe adverse et de le rapporter à sa base. Chaque capture rapporte un point et c'est l'équipe qui en emmagasine le plus qui remporte la manche. Enfin, le mode Assaut oblige une équipe à défendre un territoire et une autre à attaquer. La Team qui attaque dispose, au début, d'un drapeau qu'elle doit hisser chez l'adversaire dans le temps imparti. À chaque succès, deux points sont marqués. Si l'équipe perd le drapeau sur le chemin de la base ennemie, le drapeau est rapatrié au point de départ après un court laps de temps. Dès que la défense réussit à contrer les assaillants pendant un round entier, elle marque un point. Les deux équipes attaquent à tour de rôle et le vainqueur est, évidemment, celui qui marque le plus de points au cours des différents rounds. Tous ces modes de jeux, les adeptes du *Live* les connaissent au travers d'autres titres passionnants (*Halo 2* pour n'en citer qu'un). En effet, *SW Republic Commando* souffre de son manque d'originalité (à l'inverse de *Battlefront*) et repose sur des acquis, qui avec le temps qui passe commence à s'émousser. L'environnement *Star Wars* (pas toutes les cartes hélas), les musiques, les personnages et les armes (sauf les sabres-laser) rappellent bien l'univers familier des deux trilogies. Seulement le titre ne profite pas du prestige de la licence. Sans aucun caractère, cet univers devient artificiel. Il fait du mode *Live* de *Star Wars : Republic Commando*, un FPS bourrin où seuls les inconditionnels de Lucas peuvent y trouver leur compte. On aurait aimé quelque chose d'un peu plus tactique, plus proche de ce qu'on peut trouver dans un jeu à la *Rainbow Six*.



BONUS ET ARME
Contrairement à d'autres FPS, l'utilisation efficace d'un Sniper en *Live* sur *SWRP* relève de l'utopie. Les cartes ne proposent pas assez « d'open space » pour en faciliter l'efficacité. La multiplication de murs, d'obstacles et la proximité des autres joueurs sont un sérieux handicap pour les adeptes du zoom. Or, à bout portant, le fusil n'est pas ce qu'il y a de plus utile, à moins de s'en servir comme d'un bon vieux balai...


Le titre est une réussite technique tant pour ses graphismes que pour sa maniabilité.


Tous les personnages du mode Solo ne sont pas jouables en *Live*.



Le verdict

Le mode *Live* de *SWRC* n'offre aucune originalité (à l'inverse du mode Solo), une option Coop' en ligne aurait certainement atténué notre déception...

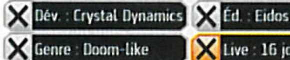
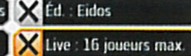
3/5

Test : N° 39 - **Note :** 16/20

Project : Snowblind

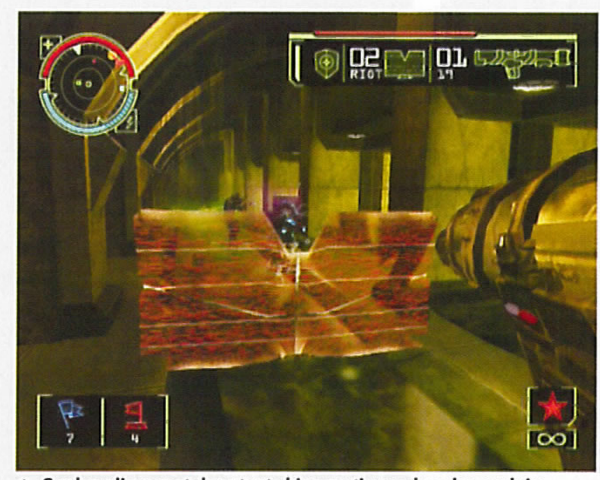
Quand cyberpunk rime avec carnage, le Live s'enflamme-t-il pour autant ?

Texte : Jean-François Mariotti

Dév. : Crystal Dynamics | Éd. : Eidos
Genre : Doom-like | Live : 16 joueurs max.

Un *Deus Ex* en Multi, on n'aurait jamais cru ça possible. Même dans nos rêves les plus humides. Certes, dans le cas de *Project : Snowblind*, c'est essentiellement sous la forme d'un titre d'action survitaminé, d'où la moindre référence à l'univers de Warren Spector a été évacuée. Le genre de jeu à très bien se prêter aux modes Multi en fait, tant que l'ambiance cyberpunk, dense et désespérée, est conservée. Et pour ça, il n'y a pas grand-chose à redire : sur le *Live*, *Snowblind* conserve son identité et sa saveur particulière. On y retrouve les biomodifications du Solo, ainsi que toute la tripotée d'armes et de gadgets. À ceci près que, désormais, chaque joueur devra choisir une profession précise, chacune avec son lot de pouvoirs et de flingues. Jeu bourrin oblige, il ne faut pas vous attendre à beaucoup de finesse : il suffira d'évaluer votre degré de grosbillisme, avant d'opter pour l'une des six classes proposées. Au pire, vous pourrez changer en cours de partie. Inutile donc d'espérer des tactiques de haute volée pour le jeu en équipe, même si certains équipements et capacités continuent d'offrir des combos sympathiques. En fait, à l'usage, on réalise que malgré tout son contenu cyberpunk, *Snowblind* est bien parti pour se jouer comme n'importe quel FPS de base sur le *Live*. Ni plus ni moins. Ainsi, durant le test, nous avons désespérément cherché des sessions dans les modes les plus intéressants : l'assaut tactique par exemple. Malheureusement, le plus souvent, faute de combattants, le joueur frustré ne pourra que rêver à ces affrontements plus scénarisés et stratégiques qu'à l'ordinaire. À l'heure actuelle, hors Deathmatch et Team Deathmatch, point de salut. Quel malheur, d'autant qu'on aimerait également essayer plus souvent les autres types de jeu : Démolition, Chasse... Mais rien, bernique. Évidemment, si en plus vous espérez parler français, l'espoir tient de la naïveté. Déjà qu'il est difficile de dénicher suffisamment de joueurs pour remplir ces maps gigantesques. Autant dire qu'à moins de 10 ou 12, vous risquez de vous chercher longtemps. Bref, *Snowblind* a beau conserver son ambiance cyberpunk unique, il demeure aussi un titre bourrin trop peu fréquenté. *Too bad* !



↑ Ces boucliers sont des atouts bien pratiques dans les couloirs.

Le verdict

Il manque des joueurs nombreux et ambitieux pour que *Snowblind* devienne accrocheur sur le *Live*. Ceux-ci ont sans doute préféré des titres plus majeurs...

3/5

Test : N° 40 - Note : 17/20



Fantôme, vous avez dit Fantôme ?

Décidément, nos *Ghost Recon* deuxième formule font une nouvelle fois parler d'eux par l'intermédiaire d'un téléchargement. Vous découvrirez ainsi quatre nouveaux uniformes dont trois réservés aux Ghost et un quatrième pour le camp adverse. Quatre cartes inédites : Bonfire, Bonfire Day, Mountain Pass et Missile Site. Et comme les gars d'Ubisoft ne sont pas des tire-au-flanc, vous aurez aussi accès à trois autres modes de jeu : Double Siege, Thief et Coopération Hamburger Hill. Pour info, ce joli screenshot ci-dessus est tiré de la carte Mountain Pass ! Alors vous vous demandez si ce patch sera payant ou non. Souriez, il est bien évidemment gratuit, comme le premier. Ça change de l'époque *Rainbow* !

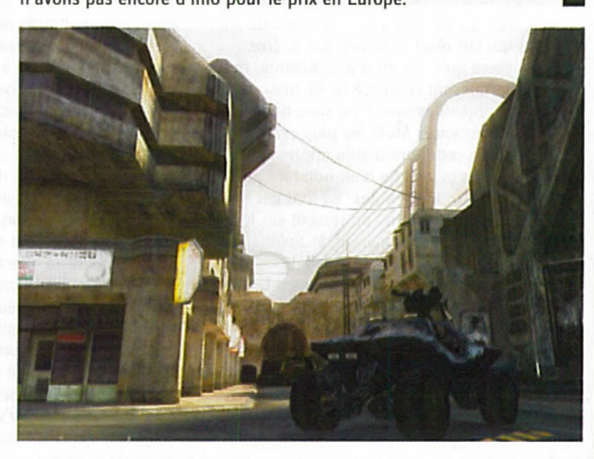


CARTON ROUGE

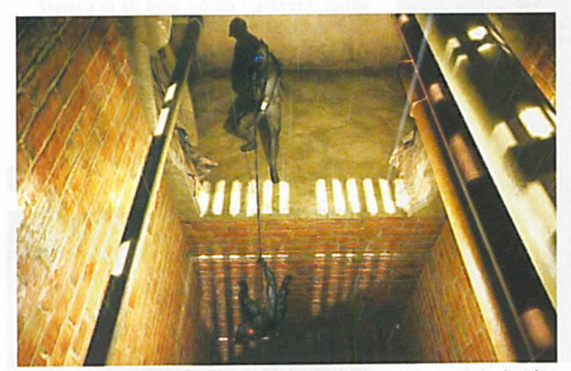
La nouvelle est tombée. Depuis peu, les joueurs américains ont appris qu'ils allaient bénéficier d'une mise à jour visant à virer tous les « nombreux » bugs de *FlatOut* : écrans figés, déconnexions, etc... Notez bien « joueurs américains » puisque le reste du monde en sera privé pour des raisons qu'ils qualifient de financières. *No comment.* Mieux encore, une fois téléchargé, ces mêmes joueurs ne pourront jouer qu'entre eux, les deux versions du jeu n'étant pas compatible. Merci qui ? À vous de voir.

La Troisième Guerre mondiale continue sur le Live !

Bungie a bûché sévère pour vous concocter de nouvelles cartes et relancer l'intérêt de votre Doom-like de prédilection, *Halo 2*. Ainsi, dès le mois d'avril, un patch corrigera les derniers bugs. Il sera accompagné de deux cartes gratuites, Warlock et Containment, et de deux autres payantes, Sanctuary et Turf. Fin juin, l'équipe annonce cinq autres maps. Dans un premier temps, toutes payantes sous forme de téléchargement sur le *Live* ou disponible sur un DVD vendu en boutiques. Vers la fin de l'été, les plus patients les obtiendront gratuitement sur le *Live*. Nous n'avons à ce jour, que le tarif officiel des cinq cartes. Le DVD sortira ainsi pour la somme, nous éviterons le terme « modique », de 19,99 $ au USA. Nous n'avons pas encore d'info pour le prix en Europe.




Tous les nouveaux mouvements du Solo sont exécutables dans ce mode.


La descente en rappel n'est désormais possible qu'avec l'aide de votre acolyte.


Dans la tenue « officielle » d'*Echelon 3*, on croirait Sam Fisher !

Splinter Cell : CT (mode Coop)

Tous les espions ne sont pas des animaux solitaires… voire des sociopathes comme Sam Fisher ! Certains, paraît-il, s'en tirent même nettement mieux à deux.

Texte : Jean-François Mariotti



Ah ! La coopération ! Un mode de jeu qui fait rêver, a fortiori sur le *Live*. Parce qu'il n'y en a pas pléthore, des jeux qui proposent ce délice-là. Et aussi parce que, il faut bien l'avouer, c'est sans doute une des expériences Multi les plus agréables qui soit. Avec cette formidable impression de se partager la vedette d'un bon film ou d'un bon roman entre potes. En tout cas, c'est exactement ce que l'on ressent sur le tout nouveau mode Coopératif de *Splinter Cell : Chaos Theory* (jouable à deux). D'abord parce qu'en quatre longues missions (une heure chacune), on y croise la trame de la campagne principale, et ça, ce n'est pas rien en termes d'ambiance. Non pas que le contexte scénaristique soit passionnant, ou même compréhensible, Tom Clancy oblige. Mais quel plaisir de tomber sur une communication radio d'un mystérieux agent Fisher, dont vos deux espions n'ont évidemment jamais entendu parler, cloisonnement de l'information oblige !
Mais surtout, on trouve enfin dans *SCCT* un vrai mode conçu sur le thème de l'entraide. Ainsi, une multitude de passages sont réellement infranchissables sans l'aide de son acolyte : un mur à descendre en rappel, une caméra à désactiver pendant que l'autre passe, un fossé à franchir d'un bond, propulsé par votre indispensable allié… Pour accomplir une action combinée, saut ou autre, c'est souvent tout simple : il suffit pour les deux joueurs de se mettre en position d'une pression sur le bouton Noir. Évidemment, pour justifier ces tout nouveaux mouvements ou manœuvres à effectuer en duo, les développeurs d'Ubi ont dû concevoir une paire d'espions un peu moins performants que Sam Fisher. Ici, mieux vaut ne pas trop se séparer, ou alors uniquement de manière tactique, par exemple pour attirer un ennemi pendant que l'autre se glisse dans son dos. Inutile de préciser qu'une bonne entente entre les joueurs est à conseiller ! Ainsi qu'une excellente communication, l'usage de la voix étant quasiment indispensable. Mais attention : si vous montez le ton dans le micro, les gardes pourront vous entendre… C'est du moins ce qu'avance le didacticiel, même si ça n'a pas forcément été si évident lors du test. Mais en fait, les seuls véritables bémols, ce sont les ralentissements, vraiment trop courants. En extérieur, ou dès qu'il se passe un peu trop de choses à l'écran, c'est flagrant, même si l'hôte de la partie s'en tire un peu mieux que le joueur invité. C'est franchement dommage, et ça met parfois votre espion dans une position délicate, surtout quand il se retrouve face à un ennemi. Un défaut à éliminer très vite d'un patch opportun ?

MODE VERSUS
On passe très vite sur le Versus, parce qu'on se garde un peu de temps pour explorer à fond les nouvelles maps avant de vous faire un rapport complet. Notons juste que désormais les développeurs ont choisi d'imposer un tutorial. Ça fera grincer des dents les vétérans, mais après tout, même eux y découvriront des mouvements inédits. Et au moins ça obligera les newbies à maîtriser un minimum ce mode exigeant avant de se lancer sur le *Live* !

Le verdict

Le mode Coop de *SCCT* est un exemple du genre, et il justifie en soi l'achat du jeu. Dommage que des ralentissements viennent parfois en briser le charme.

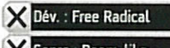
4/5

Test : N° 40 - **Note :** 19/20

TimeSplitters : Future Perfect

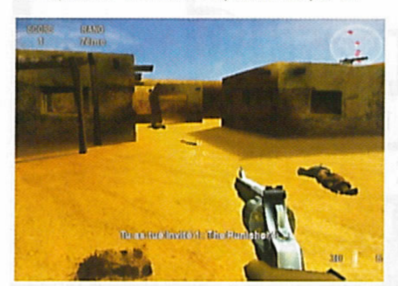
Délire épileptique à consommer sans aucune modération !

Texte : Cédric Devoyon



Dév. : Free Radical | Éd. : Electronic Arts
Genre : Doom-like | Live : 16 joueurs max.

On vous prévient, jouer à *TimeSplitters* comporte des risques. Le plus dangereux sans doute, la crise de rire. Des robots, des momies, des humains à taille réelle ou pas plus hauts que trois pommes : les programmeurs se sont fait plaisir, et force est de constater que l'on ne s'ennuie pas. Pour une fois, votre viseur ne se limite pas au centre de l'écran, il doit aussi se concentrer sur le sol. Et se prendre une balle en pleine tête par un singe, ça n'arrive pas tous les jours ! Seize maps, seize joueurs, un bon point de départ pour un Doom-like qui a le mérite de proposer une grande diversité de modes Multijoueur. Des classiques Match à Mort ou en Équipes au Capture de Sac en passant par Assaut (détruire une base) et Prise du Sac, l'équivalent du mode Crâne de *Halo* dans lequel vous devez garder un Sac le plus longtemps possible. Objectif « délire total », les gars de Free Radical ont ajouté des modes décalés à l'image du Vampire où vous devrez tuer des concurrents pour augmenter votre espérance de vie, et Virus où votre cible brûle dès que vous la touchez. Le dernier en vie a gagné. Avec un total de douze modes, *TimeSplitters* n'a rien à envier à *Halo 2*. Toutefois, on note une prédominance de joueurs anglophones et un lag qui pénalise la visée, vos adversaires ayant tendance à se téléporter. Un détail que nous espérons voir réglé avec une éventuelle mise à jour.



↑ **Les parties ne manquent pas, le monde pullule de joueurs bourrins.**



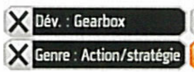
ŒUVRE D'ART
Grâce à l'éditeur de cartes, laissez libre cours à votre imagination ! Même si après quelques essais, on se rend bien compte qu'il n'est pas facile de réaliser des merveilles. Saurez-vous relever le défi ? Et pourquoi pas, participer à un concours de maps dans le *MOX*. Nous pourrions ensuite intégrer la meilleure dans un futur DVD. Chef, faut qu'on parle !

Le verdict
Laissez votre subtilité au placard, ici, on utilise un fusil à pompe pour exploser les têtes. Action non-stop garantie. On regrette les quelques ralentissements.
4/5
Test : N° 40 - Note : 15/20

Brothers in Arms : Road to Hill 30

La nouvelle devise des joueurs Live : patience est mère de sûreté.

Texte : Cédric Devoyon



Dév. : Gearbox | Éd. : Ubisoft
Genre : Action/stratégie | Live : 4 joueurs max.

En dépit d'une prédominance de jeux bourrins en ce joli mois de mai, le *Live* n'aura pas épargné les tacticiens de la gâchette pour autant. *Chaos Theory* pour les planqués, *Brothers in Arms* pour les têtes brûlées. Commençons par détailler l'idée du jeu Solo. Vous êtes à la tête de trois soldats et pouvez donner des ordres à l'aide de la croix directionnelle. À l'inverse des habituelles simulations de guerre, votre visée tremble constamment, et l'on vous donne quelques indications à l'écran comme l'état psychologique de vos cibles : confiantes, elles sont bien protégées et par conséquent, prêtes à vous faire revivre le Débarquement de Normandie. Ou à l'inverse, inquiète, vous pouvez sortir les fusils en toute tranquillité. Les possibilités tactiques sont nombreuses. Une fois connecté, vous avez donc le loisir de vivre de nouvelles missions mais cette fois en deux contre deux. Deux jouent les Allemands, deux autres, les Américains. Chaque participant est à la tête de son petit bataillon. Vous devez ensuite jouer comme en Solo en prenant les ennemis à revers. Le Un contre un est aussi disponible, mais le plaisir de jeu est moindre. Ne cherchez rien d'autres, *Brothers in Arms* a opté pour un *Live* des plus simpliste et il l'assume pleinement. Un regret : certains auraient peut-être aimé faire équipe avec trois autres amis, non contrôlés par l'IA du jeu. Ce n'est pas au programme.



↑ **Pensez à vous munir d'un traducteur, les Français ont préféré *Splinter Cell*.**

Le verdict
Plutôt avare d'idées, *Brothers in Arms* ne manque heureusement pas d'attrait. Pas une once de lag, le joueur conserve les qualités du jeu Solo, en *Live*.
4/5
Test : N° 40 - Note : 14/20



TU DORS ?
Une fois le serveur choisi, le temps de chargement est aussi long que pour charger tout un décor. On ne parle pourtant que d'un simple menu. Si la partie est pleine, chose qui arrive une fois sur deux, vous retournez à l'écran principal ! Quand la partie commence, vous avez droit à un deuxième loading particulièrement long. Optimisation, quand tu nous tiens...

LES SITES PARTENAIRES

Ils sont jeunes et motivés, ils ne vivent que pour la Xbox (ou presque), ils vous attendent à ses différentes adresses :

www.halo-game.fr
Vous le savez, *Halo* fait partie des produits bas de gamme Xbox. Voilà pourquoi on vous conseille vivement de rejoindre ce site pour découvrir toute la vie du Master Chief !



www.xbox-player.com
Des questions existentielles sur votre Xbox ? Une envie de mater les vidéos des derniers jeux ? Quels sont les meilleurs clans du *Live* ? Vous connaissez l'adresse maintenant !

www.xbox-mag.net
On les aime pour leurs news, on les aime pour leurs tests, mais on les aime surtout pour la présence de nombreux forums dont un, consacré à votre mag' officiel de prédilection.

www.xbox-gamer.net
En plus de proposer des interviews et de nombreux tests, vous aurez la possibilité de souffler en participant à des enchères ! Qui sait, vous trouverez peut-être une rareté Xbox pas trop chère.

www.xboxmatch.com
Que faire après une séance de *Live* ? Dans un décor assez sobre, l'équipe d'Xboxmatch vous invite à télécharger un max de goodies avec une prédominance de beaux fonds d'écran. Ah ! Kasumi...

www.xboxlive.fr
Les fils de Snake infiltrent les réseaux du monde entier pour subvenir aux besoins des surfeurs. Toutes les dernières infos sur la Xbox et sa petite sœur, bien entendu, en *Live* !



XPRIMEZ-VOUS

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.



Courrier :
Future France - MOX - Courrier
101-109 rue Jean Jaurès - 92300
Levallois-Perret



E-mail :
xboxmag@futurenet.fr



Forum : n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur www.xbox-mag.net

La lettre du mois

PAS UN PEINE À JOUER par MENADEL



Pourquoi il n'existe pas de jeux très très longs ? À part *Morrowind*, qui n'est pas super graphiquement... Est-ce qu'un jeu ne peut pas être long ET beau ? À 60 n-euro-nes le jeu, passer plus d'une semaine dessus c'est la moindre des choses !

Xbox Mag : Mais il y en a, plus d'un et dans plusieurs genres même ! D'ailleurs, la durée de vie est variable, en fonction du genre d'abord (un jeu d'action de 40 h c'est rare...), de leurs fonctions *Live* et aussi de leur capacité à donner envie d'y rejouer ou pas. Pour t'aider, voilà une petite liste non exhaustive des longs, durs, bien balancés et jouissifs que même Brandon valide : *Deus Ex : Invisible Wars*, les deux *KOTOR*, *Kingdom Under Fire : The Crusaders*, *Otogi 2*, *Ninja Gaiden*, *PGR2* et *Burnout 3*. De quoi rentabiliser temps, argent pour un plaisir prolongé ! Si tu n'es pas encore comblé, et que tu as le *Live*, faut-il encore te préciser que les *Halo 2*, *Splinter Cell*, *MotoGP*, *Top Spin*, *PES 4* et *DOA Ultimate* sont ultimes en ligne ?



PAS MIEUX AILLEURS !

Je voulais vous demander si *Killzone* est prévu sur Xbox et si vous savez quand sortira le prochain *GTA*. Merci et continuez comme ça, c'est parfait.

DEMBIAL

Xbox Mag : Pour l'instant, rien d'annoncé quant à un portage, ce Doom-like futuriste finalement pas très évolué... Sincèrement, de notre point de vue, c'est un mal pour un bien, car dans le genre il y a bien mieux sur Xbox, à savoir *Halo 2*, *Project : Snowblind*, *Unreal Championship 2* pour ne citer que les plus prestigieux ! Pour le titre de Rockstar, le prochain est *GTA San Andreas*, et il est toujours prévu pour le mois de juin de cette année, donc plus longtemps à attendre.





TEMPS D'EFFORTS POUR...

Comment peut-on donner une note de 19 à un jeu dont la durée de vie en Solo est de 10 heures ?

FABULOUS

Xbox Mag : On peut en faisant absolument comme tous les autres : le tester du mieux et le plus objectivement possible, et ensuite on fait une synthèse... Si tu fais référence à *Splinter Cell : Chaos Theory*, dont la durée de vie oscille entre 10 et 15 heures en Solo, mais entre le Coop et le Versus, on peut facilement compter le double. Pour faire simple, bref et ne pas énerver encore plus notre Corse décidément incompris, *Chaos Theory* a eu la note exceptionnelle de 19/20 parce que sur son ensemble, le jeu l'est aussi ! Tout simplement, dans sa catégorie, par rapport à la concurrence et étant donné le plaisir de jeu en continu, il mérite d'être parmi les meilleurs titres Xbox, ni plus ni moins ! Pour te dire, ici, que ce soit pour les fans de la série ou même les hermétiques à la combi de Sam, comme Stéph, ce troisième épisode a mis tout le monde d'accord. Une unanimité si rare, que dans ce cas, et dans son genre, *SC : Chaos Theory* est simplement le meilleur !

Le coin des photos

Ce mois-ci, c'est la vitrine des fans hardcore, avec la superbe peinture murale sur *Halo 2* de Noël et l'incroyable collec' de R2-D2 de Didier, grande classe !



VOTRE OPINION

Tous les mois, répondez sur www.xbox-mag.net, au sondage que nous vous proposons.

Pour quelle rubrique du magazine aimeriez-vous davantage de pages ?

- Xclusif : 37 % — 37 %
- Xpress : 12 % — 12 %
- Xfiles : 14 % — 14 %
- SéleXion : 4 % — 4 %
- ProjeXion privée : 3 % — 3 %
- Play Live : 17 % — 17 %
- Xprimez-vous : 7 % — 7 %
- Rayons X : 6 % — 6 %

Pour participer, rendez-vous sur notre site partenaire www.xbox-mag.net et entrez votre vote. Vous avez jusqu'au 1er avril 2005 pour répondre au prochain sondage :
« D'après vous, quel est le genre le mieux représenté sur Xbox ? »



DES PRESSIONS OU DÉPRÉCIATION ?

WWW **Dans l'ensemble, la nouvelle formule du mag est plaisante, mais pitié : ne parlez pas de la Xbox 2 ! Elle arrive à une vitesse éclair, j'ai l'impression d'avoir acheté ma Xbox et *Halo* il y a un an à peine... J'espère quand même que la première génération a encore de l'avenir devant elle.**

HITMANLUD

Xbox Mag : Si tu lis régulièrement le mag, tu auras remarqué qu'on t'a devancé, alors plus la peine de demander pitié ! De toute façon, même si tout le monde ne parle que de ça comme tu dis, tout le monde fait surtout des spéculations sur pas grand-chose de concret, ce qui est aussi utile et intéressant qu'un livre de géopolitique signé Brandon... Rassure-toi donc, la Xbox n'est pas encore morte ni enterrée. Des jeux et des bons sont encore prévus, donc tu devrais pouvoir la rentabiliser comme il faut. Sans oublier qu'en aucun cas l'arrivée d'une nouvelle machine indique la mort immédiate de l'ancienne !

Brèves

Berreb il est beau, surtout déguisé en ninja ! Le *MOX* est une ode à la pureté spirituelle... On lui a passé le message, il ne voit absolument de quoi tu parles... Pour la pureté spirituelle du *MOX*, c'est avec ou sans les « gens » à accents ?

Brandon a abandonné sa longue crinière d'ébène ? Quel choc ça a dû être... Que ses groupies se rassurent : il l'a abandonnée juste le temps d'une séance photo mémorable pour des couettes qui lui vont comme des compliments à un pigiste !

***Constantine*, c'est nul ! Les jeux à licence, c'est jamais terrible...** Si *Constantine* est décevant, les jeux à licence ne sont pas tous mauvais ! *Riddick* et les *KOTOR*, se défendent bien, non ?

ENVIES PAS ENVIABLES...

Je voudrais savoir quelle forme aura la prochaine Xbox. Est-ce qu'elle ressemblera à une boule ? Je rêve aussi jour et nuit d'avoir une dédicace de Cyril Benebi et d'un Trooper ! Merci d'avance.

ROMARIC

Xbox Mag : Elle sera... différente ! En quoi, de quelle façon, couleurs et matières ? Nous n'en savons rien encore, Microsoft n'ayant encore rien dit officiellement sur son design. Alors, désolé si ça contrarie tes envies de boule... Qui sait, peut-être un losange à faces amovibles et transparentes ! Au pire, si tu veux vraiment voir une boule qui te fera peut-être jouer un jour, il y a sûrement plusieurs faux prototypes sur le Net. Certains y ont le talent de leur imagination... Parfois, on se dit que certains lecteurs ont de drôles d'idées, car à notre connaissance, Cyril Benny B. et son groupe de « rappeurs » belges ont arrêté leur carrière il y a bien longtemps... Pour arrêter de passer ton temps à rêver de tout et n'importe quoi, on peut peut-être te dépanner. On a un Cyril Berrebi ici donc si son paraphe t'intéresse... Quant au Trooper, dès qu'on retrouve Yoda et Chewbacca qui ont disparu près de la machine à café un soir de bouclage, on s'en occupe !

PRÉCISIONS...

Je voudrais simplement savoir s'il serait possible de faire un classement des contenus téléchargeables sur le *Live*, en indiquant les gratuits et payants. Merci d'avance.

XANDER123

Xbox Mag : Une bonne idée en théorie, sauf que dans la pratique, ce serait vite compliqué à gérer. Comme Xhaustif en son temps, à force d'avoir de plus en plus de références à mettre, ce genre de liste prendrait énormément de place, au détriment d'autres infos... Par ailleurs, si notre duo online (Brandon et Cédric Melon) fait bien son boulot, pour chaque jeu testé dans Play:More en *Live*, la nature payante ou non des téléchargements est indiquée. Dans le cas contraire, ils devront s'infliger mutuellement des tortures physiques ou morales en punition, jusqu'à ce que Brandon comprenne (ça peut durer...) ou que Cédric arrête d'y prendre du plaisir...



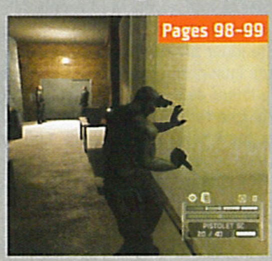
Soluce : Splinter Cell 3 Chaos Theory

Sommaire

Objectifs principaux, secondaires, bonus... Ça commence à devenir compliqué l'infiltration. Dans le doute, mieux vaut tout faire, de préférence sans tuer personne. Pas de médaille à gagner, mais au moins tout le monde sera content.



Le Phare, le Cargo, la Banque



Le Penthouse, les locaux de Displace, Hokkaido



La Batterie, Séoul



Le Sauna, Kokubo Sosho













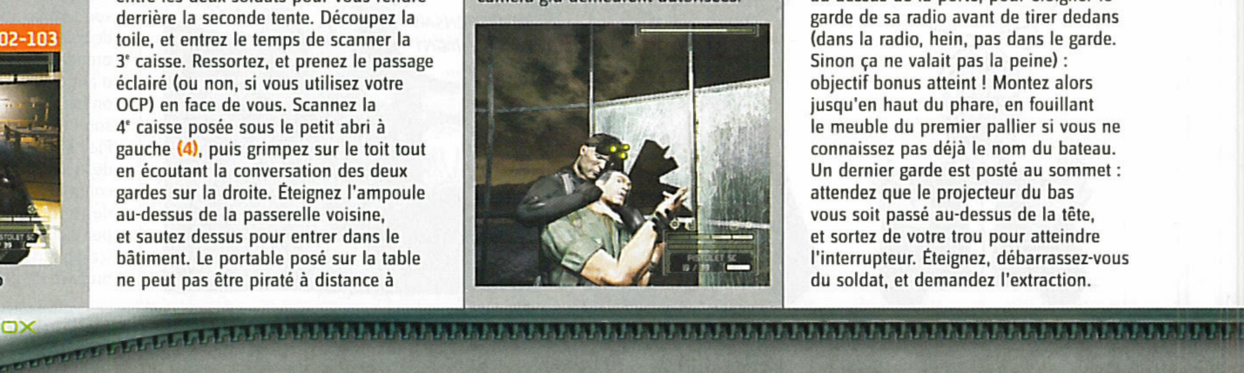
LE PHARE

Approchez-vous du lampadaire pour apercevoir sur la gauche le chemin le plus confortable vers l'intérieur de la grotte. Après quelques acrobaties, vous arrivez devant un vieux pont de bois. Longez le mur de gauche pour vous frayer un chemin jusqu'à un petit coin aménagé, avec une échelle. Montez, et vous trouverez en haut votre 1re caisse à scanner sur la droite **(1)**. Laissez le soldat faire pan-pan avec son jouet, et lorsqu'il se rapproche de sa cible filez vers l'escalier en face de vous. En haut des marches, plaquez-vous contre le mur de droite pour rester « invisible », et scannez la 2e caisse sur la gauche **(2)**. Continuez à monter jusqu'à la salle de torture, et restez dans le coin à gauche pour assister à la scène. Vous passerez sans peine une fois que le dernier soldat sera parti s'asseoir à droite **(3)**. Sortez, et suivez le couloir jusqu'à l'extérieur. Prenez alors à gauche, et profitez de la conversation entre les deux soldats pour vous rendre derrière la seconde tente. Découpez la toile, et entrez le temps de scanner la 3e caisse. Ressortez, et prenez le passage éclairé (ou non, si vous utilisez votre OCP) en face de vous. Scannez la 4e caisse posée sous le petit abri à gauche **(4)**, puis grimpez sur le toit tout en écoutant la conversation des deux gardes sur la droite. Éteignez l'ampoule au-dessus de la passerelle voisine, et sautez dessus pour entrer dans le bâtiment. Le portable posé sur la table ne peut pas être piraté à distance à l'aide du scanner : approchez-vous donc en silence pour récupérer les infos, et retournez en vitesse dans l'obscurité. Traversez la pièce, toujours en silence, afin de vous rendre dans la partie cachée derrière le rideau **(5)**. Sortez, et profitez de la conversation entre les deux soldats pour descendre les marches sur la gauche. Scannez vite fait la 5e caisse contre l'escalier, puis continuez à descendre pour vous diriger tranquillement jusqu'au pont devant le phare. Un garde viendra assez vite y faire sa ballade : les non-violents devront attendre qu'il reparte, le distraire, ou encore éteindre la lampe dès leur arrivée pour traverser en vitesse (mais sans faire trop de bruit). Entrez dans le bâtiment pour surprendre une communication radio. Ramassez la bouteille en bas des marches, puis commencez à monter de façon à vous trouver assez loin de la scène, tout en gardant le matériel à portée de tir **(6)**. Balancez la bouteille contre le mur au-dessus de la porte, pour éloigner le garde de sa radio avant de tirer dedans (dans la radio, hein, pas dans le garde. Sinon ça ne valait pas la peine) : objectif bonus atteint ! Montez alors jusqu'en haut du phare, en fouillant le meuble du premier pallier si vous ne connaissez pas déjà le nom du bateau. Un dernier garde est posté au sommet : attendez que le projecteur du bas vous soit passé au-dessus de la tête, et sortez de votre trou pour atteindre l'interrupteur. Éteignez, débarrassez-vous du soldat, et demandez l'extraction.



LA LAME DU GUERRIER

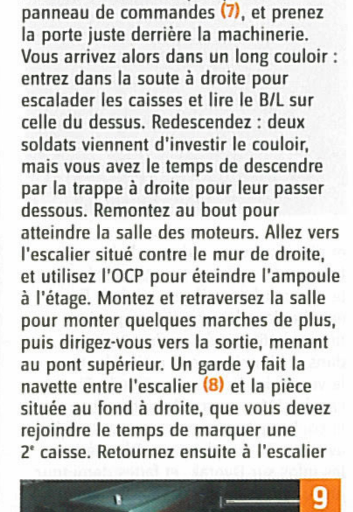
Il aura suffi que Sam ressorte son vieux couteau de la Guerre du Golfe pour qu'on lui laisse enfin une plus grande marge de manœuvre... Comme quoi la liberté s'acquiert bel et bien par les armes, mais il est tout aussi notoire qu'un grand poignard implique de grandes responsabilités : aucune méthode ne vous est imposée, mais si vous visez le 100 % à la fin de chaque mission, ne découpez rien d'autre que du synthétique ! Balles classiques, grenades à fragmentation et autres faiseurs de mort sont tout aussi proscrits. Bref, exploitez à fond votre scanner et l'OCP pour éviter le recours à la violence. En cas de force majeure, la prise du sommeil, l'électrocuteur et les farces de la caméra-glu demeurent autorisées.





LE CARGO

Longez le pont côté tribord et descendez en douceur l'escalier situé au bout. Entrez dans la soute, et adossez-vous au mur dans le coin gauche pour passer dans la suivante : placez un mouchard sur la 1re caisse d'armes, juste devant vous, puis montez à l'échelle. Empruntez le conduit situé dans le coin de la pièce du fond pour atteindre la salle des machines. Activez la pompe sur le panneau de commandes (7), et prenez la porte juste derrière la machinerie. Vous arrivez alors dans un long couloir : entrez dans la soute à droite pour escalader les caisses et lire le B/L sur celle du dessus. Redescendez : deux soldats viennent d'investir le couloir, mais vous avez le temps de descendre par la trappe à droite pour leur passer dessous. Remontez au bout pour atteindre la salle des moteurs. Allez vers l'escalier situé contre le mur de droite, et utilisez l'OCP pour éteindre l'ampoule à l'étage. Montez et retraversez la salle pour monter quelques marches de plus, puis dirigez-vous vers la sortie, menant au pont supérieur. Un garde y fait la navette entre l'escalier (8) et la pièce située au fond à droite, que vous devez rejoindre le temps de marquer une 2e caisse. Retournez ensuite à l'escalier pour monter jusqu'au bureau, occupé par deux gardes. Laissez le premier sortir, puis intéressez-vous à l'ordinateur du second (9), ou même au meuble dans son dos. Prenez ensuite la porte d'en face, pour passer devant l'infirmerie et ressortir de l'autre côté du pont. Marquez la 3e caisse sous l'escalier, puis montez d'un étage pour suivre le couloir menant au réfectoire (éteignez la lumière à l'OCP avant d'ouvrir la porte). Laissez les gardes se disperser après la conversation, et allez dans la cuisine (à gauche) pour marquer une 4e caisse. Empruntez ensuite le couloir pour prendre la porte sur la gauche. Montez : vous trouverez en haut une 5e caisse d'armes, et les cabines de l'équipage. Suivez le couloir jusqu'au bout et montez l'escalier en silence : arrêtez-vous à mi hauteur, et attendez que le pilote ait changé de place avant de saisir le capitaine. Interrogez-le durant le trajet retour jusqu'à l'une des cabines vides. Déposez-y son corps, et passez dans le couloir voisin pour y trouver votre cible. Attendez dans le couloir, et saisissez-la lorsqu'elle aura pris la commande de ses deux gardes du corps (10). Repartez avec, interrogez-la (objectif bonus), et abattez-la dans l'une des cabines. Reprenez l'escalier à gauche pour sortir par la porte située juste derrière le pilote. Deux gardes discutent derrière vous à l'étage, mais méfiez-vous surtout de celui qui patrouille du côté gauche (11), car c'est par là que vous devrez passer pour atteindre l'arrière du navire. Descendez la grande échelle, faites quelques pas vers la droite et enjambez la rambarde pour atterrir près de la 6e caisse d'armes. Remontez ensuite à la petite échelle, pour suivre le balcon jusqu'au bout et fuir à bord de la chaloupe.











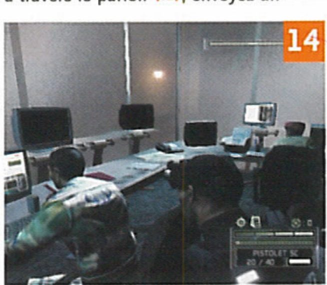


LA BANQUE

Jouez avec les lumières pour vous frayer un chemin le long de la banque, en vous méfiant de la caméra située juste avant l'échelle menant au toit. Montez, et entrez dans le petit abri fermé à clé pour couper le verrouillage magnétique des fenêtres. Descendez alors à la corde par la seule fenêtre ouverte, et utilisez votre scanner sur un des ordinateurs pour désactiver les rayons (12). Avant de vous intéresser aux deux portes à côté du garde assoupi, faites un crochet par la réception, en passant par la droite afin de pouvoir pirater l'ordinateur à distance. Téléchargez votre 1er faux e-mail, puis retournez dans la salle précédente pour prendre la porte de gauche. Attendez que le garde entre dans les toilettes à droite, puis prenez la porte du fond en évitant la caméra. Piratez l'ordinateur derrière le guichet à travers le parloir (13), envoyez un 2e faux e-mail, et montez les escaliers. Téléchargez-en un 3e dans l'ordinateur à droite, puis accrochez-vous à la frise sur le mur de gauche pour passer au-dessus des lasers. Suivez de près (ou attrapez) le garde de la seconde salle pour atteindre la salle de surveillance, en vous méfiant de la caméra cachée sur le mur de la petite salle de repos. Laissez le garde entrer, puis suivez-le. Autorisez l'accès au coffre grâce au digipad à côté de la porte, piratez l'ordinateur situé juste en face (14) pour y télécharger un 4e faux e-mail (mais laissez la ventilation), et utilisez celui de gauche pour désactiver toutes les caméras. Effacez aussi leurs archives (objectif bonus), puis sortez pour visiter les bureaux au bout du couloir : piratez la première serrure, crochetez la seconde, et téléchargez un 5e faux e-mail sur le PC du président. Validez la 2e autorisation sur le digipad derrière le bureau, puis sortez par la fenêtre pour descendre dans la cour. Montez les marches, et utilisez le conduit sous la caméra (désactivée) pour entrer dans le bureau du trésorier. Validez la 3e autorisation, fouillez le meuble (objectif secondaire), et envoyez un 6e faux e-mail. Sortez par la porte, pour vous approcher de la salle de surveillance juste en face. Piratez l'ordinateur à travers le parloir (15), envoyez un 7e faux e-mail, puis continuez à droite pour entrer dans la salle des coffres. Récupérez l'équipement dans le casier à gauche, utilisez l'ordinateur, puis descendez l'escalier pour arriver devant le coffre. Posez votre outil de crochetage sur l'une des deux serrures, et crochetez l'autre, mais attendez que le voyant cesse de clignoter après chaque clic avant de continuer. Placez alors votre explosif sur la porte, et éloignez-vous pour la faire sauter. Entrez, piratez l'ordinateur, téléchargez votre 8e e-mail et ouvrez la cage à droite pour récupérer son contenu. Avant de ressortir, désactivez le rayon laser caché sur la tranche de la porte (16), détectable en vision thermique. Remontez à l'escalier, et suivez le couloir à droite après la salle de surveillance pour prendre la porte de sortie (sous la caméra). Vous arrivez alors à côté de l'échelle, et n'avez plus qu'à retourner dans la cour de départ, pour procéder à votre extraction par le mur à droite du portail.



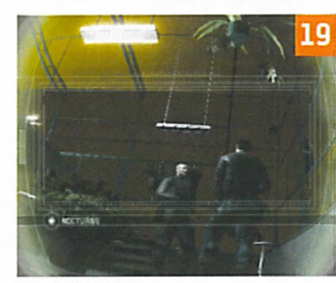













LE PENTHOUSE

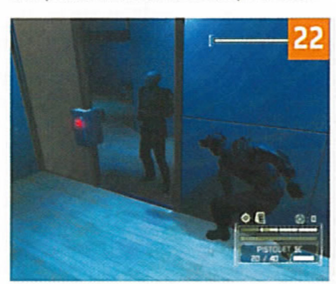
Chahutez les projecteurs pour vous frayer un chemin jusqu'à l'entrée de l'immeuble, à droite dans le parking. Prenez le couloir de gauche pour trouver l'ascenseur **(17)**, et grimpez sur le toit de la cage : commencez à monter par l'échelle, puis laissez-vous déposer au grenier, gardé par un seul soldat. Sortez de l'ascenseur, et prenez l'escalier pour atteindre le toit, gardé par trois soldats faciles à distraire **(18)**. Prenez alors l'échelle à côté de la grande enseigne publicitaire (que vous pouvez éteindre), et utilisez le câble pour atteindre l'immeuble d'en face. Passez sur le balcon voisin, et interrogez le garde avant d'entrer dans le bâtiment. Découpez la bâche pour atteindre la pièce de droite, et en prime distraire les deux gardes alors que vous empruntez le conduit. Rejoignez alors la pièce du fond, à droite, pour pirater l'ordinateur et récupérer les plans (objectif bonus). Sortez par la porte fermée au bout du couloir, et passez en vision nocturne pour repérer le champ de la caméra à infrarouges devant l'escalier. Désactivez-la, le temps de gravir les marches pour prendre la porte de gauche. Utilisez l'OCP sur la radio pour distraire le soldat, traversez la pièce, et piratez la 2ᵉ caméra sur le balcon. Entrez dans la cuisine, en vous méfiant du garde qui patrouille le long du couloir. Il y a une 3ᵉ caméra à pirater juste à l'entrée du couloir de droite (avec l'ascenseur), et une 4ᵉ au fond du salon, à droite du téléviseur. Montez en silence l'escalier vers la chambre de Zherkezhi, et piratez son PC ainsi que la 5ᵉ caméra, située sur le mur de gauche. Traversez la pièce pour vous diriger vers la serre : écoutez la conversation **(19)**, et planquez-vous à droite de la porte. Lorsque le soldat sort, rattrapez-le pour le cuisiner (objectif secondaire). Entrez ensuite dans la serre, le temps de pirater la 6ᵉ caméra, puis retournez dans la chambre pour mettre le nez le vestibule, à droite derrière la 5ᵉ caméra **(20)** : ouvrez la porte, et suivez le couloir pour trouver une petite salle avec un autre ordinateur. Récupérez-y les infos sur Dvorak, et faites demi-tour jusqu'au balcon où vous aviez piraté la 1ʳᵉ caméra : prenez alors la seconde porte, et traversez le toit pour atteindre un nouveau bâtiment, de préférence en éteignant la lumière (via le disjoncteur sur la gauche) en chemin. Le couloir est gardé par un soldat, souvent en plan juste derrière la seconde porte... Piratez la serrure au bout à gauche, et parlez au vieil homme jusqu'à ce qu'il vous invite à lancer le serveur : faites et placez-vous

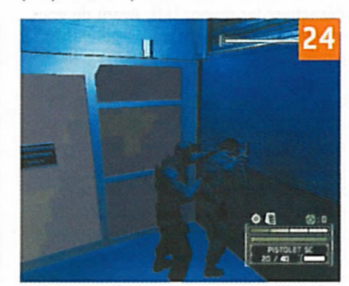
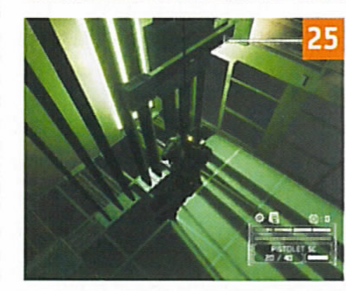
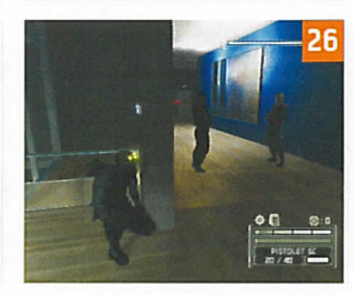
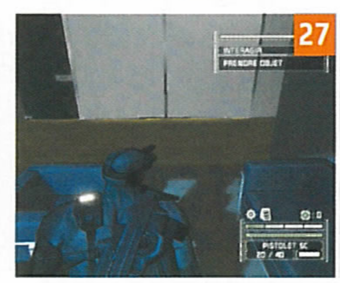


entre les 3 blocs de droite. Utilisez la vision thermique pour savoir à quel moment les éteindre **(la résistance vire au bleu, photo 21)** : vous récupérerez les données dans le coin à droite, et n'aurez plus qu'à rejoindre une dernière fois la cuisine, pour emprunter le petit couloir à droite (sous la 3ᵉ caméra) et descendre dans la cage d'ascenseur.

LES LOCAUX DE DISPLACE

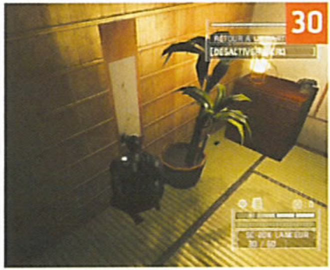
Coupez la ventilation depuis le panneau derrière le technicien pour pouvoir descendre en rappel le long du conduit. Suivez la canalisation, et utilisez votre caméra à travers la trappe pour espionner les deux hommes de la pièce du dessous. Suivez-les jusqu'au couloir, et entrez dans la salle d'opération à droite pour pirater l'ordinateur de la rangée du haut. Téléchargez votre spyware dans le serveur, puis piratez un autre ordinateur pour récupérer les infos que vous auriez pu louper lors de la mission précédente. Ressortez, et approchez prudemment de la porte sécurisée au bout du couloir **(22)**. Suivez les deux acolytes : vous pouvez vous planquer derrière la plante pour scanner et pirater la mallette du cadre, mais l'opération reste facultative. Enjambez la passerelle à droite pour atteindre la salle de surveillance à l'abri des regards, et suivez le garde jusque dans les vestiaires : entrez à gauche dans la salle de gym, et attrapez le tuyau au plafond pour traverser la pièce jusqu'au 2ᵉ serveur **(23)**. Téléchargez votre spyware, et récupérez l'algorithme d'accès au serveur (le même que sur le portable). Retournez dans la salle de surveillance : servez-vous du garde pour passer le scanner rétinien **(24)**, mais aussi et surtout les rayons du couloir. En sortant, déposez votre victime dans l'obscurité de la pièce de droite, et attendez que l'un des deux employés en sorte. Suivez-le jusqu'à l'escalier, et avant de monter piratez l'ordinateur de gauche pour récupérer les infos sur la tourelle (objectif bonus). À l'étage, piratez la serrure sécurisée à gauche, pour coller un spyware dans le 3ᵉ serveur avant d'emprunter le conduit sur la droite. De l'autre côté, prenez à droite et descendez dans la salle du serveur **(25)**. Utilisez l'ordinateur grâce à l'algorithme, et dès l'ouverture des portes filez sur la droite pour vous diriger furtivement jusqu'à la sortie. Vérifiez avec votre caméra qu'aucun garde n'est dans les parages, puis sortez prendre l'ascenseur en vous méfiant de la caméra située au-dessus. Montez au 3ᵉ, et en sortant faites quelques pas vers la droite pour apprendre le code d'accès aux bureaux de la direction **(26)**. Repartez alors dans l'autre sens, pour suivre le couloir et vous installer en vitesse entre les fauteuils sur la gauche. Sortez vite votre scanner pour enregistrer, à travers la cloison **(27)**, la discussion en cours dans le bureau juste en face de vous (objectif secondaire). Poursuivez ensuite le long du couloir, pour trouver l'entrée, sous surveillance électronique, des bureaux la direction. Piratez alors la seule serrure sécurisée, et entrez dans le bureau pour utiliser l'ordinateur de droite. Retournez enfin dans le couloir, et prenez la porte anti-incendie sur la droite pour monter jusqu'à votre point d'extraction.

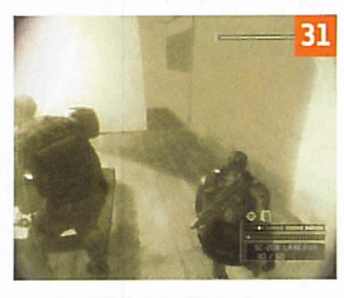



28


29


30


31



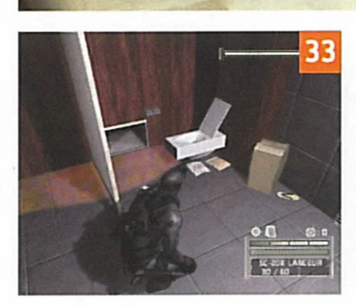
32



HOKKAIDO

Grimpez sur les rochers situés sur la droite à hauteur du garde pour vous diriger discrètement vers le dojo. Un deuxième garde est déjà sur place : laissez-le allumer sa bougie, puis suivez-le discrètement dans la cour. Passez alors par la droite, longeant la cloison derrière les voitures **(dont vous pouvez au passage scanner les plaques d'immatriculation, photo 28)** pour rejoindre le bâtiment d'en face. Montez sur le ponton, et entrez à l'intérieur par la fenêtre de droite. Empruntez alors le conduit situé au pied du mur d'en face **(29)** : vous pouvez éventuellement chopper le garde patrouillant de l'autre côté, pour l'interroger sur les micros tout en facilitant vos futurs déplacements. Déposez alors le corps dans un coin tranquille (la zone autour du conduit semble avoir été prévue à cet effet), avant de suivre le couloir vers la gauche. Pénétrez dans la pièce de droite, fouillée, sans succès par un deuxième garde (que vous pouvez laisser repartir sans risquer de retomber dessus). Le 1er micro à récupérer est pourtant bien sur place, non loin du téléphone **(30)** : la vision électromagnétique vous aidera à le repérer. Reprenez ensuite le couloir dans l'autre sens, pour repasser devant le conduit et prendre à gauche vers le rideau rouge. Regardez au travers en mode de vision thermique afin de vous assurer que la voie est bien libre : la pièce est surveillée par un autre garde, dont l'attention demeure néanmoins, le plus souvent, consacrée au chaudron de la salle voisine. Passez donc à sa droite **(31)** pour atteindre le balcon. Deux soldats se trouvent alors dans l'appartement voisin. Leur conversation vaut le détour, et vous permet d'investir discrètement les lieux avant que l'un des deux ne ressorte. Utilisez alors votre EEV pour localiser le 2e micro **(32)** sur le mur d'en face (toujours près du téléphone) : retirez-le et filez dans les toilettes juste à droite pour emprunter le conduit situé sur la gauche **(33)**, menant à la cuisine. Récupérez-y quelques munitions sur la table, et éteignez la lumière avant de sortir dans le jardin. Longez la cloison sur la gauche, et éteignez avec votre OCP le lampadaire situé dans le coin face à l'entrée du temple, histoire de passer sans casse. Suivez alors le hall jusqu'à la pièce principale (avec la statue) : une réunion importante se tient dans la salle située au bout du couloir de droite, mais vous pouvez retarder le script : profitez de l'absence de gardes pour visiter la pièce du fond à droite, donnant sur la chambre où vous trouverez le 3e micro. Sortez alors par la porte située juste à gauche, pour vous retrouver devant la salle où la réunion a lieu. Glissez-vous alors dans la petite ouverture à droite de la porte, histoire de profiter de la conversation **(34)**, puis sortez de l'autre côté. Attendez que le dernier soldat ait quitté les lieux pour aller chopper Nedich à travers la déco de la pièce du fond **(35)**. Interrogez-le, puis cachez son corps dans un coin avant de retourner dans la pièce principale, désormais visitée régulièrement par deux gardes. Empruntez le conduit situé dans le coin à droite derrière la statue, pour redescendre près du terrarium. Vous devez en faire le tour pour rejoindre le couloir situé de l'autre côté. Entrez alors dans la chambre à droite : récupérez-y le 4e micro à côté du lit **(36)**, et ressortez pour entrer par la droite dans le salon **(37)**. Retirez le 5e micro sur le mur derrière le canapé, et allez enfin jusqu'au bout du couloir à gauche. Éteignez la lumière pour sortir sans crainte, et rentrez dans le bâtiment d'en face par la porte du bas. Éteignez là encore la lumière : le temps qu'un des gardes descende pour rallumer, vous aurez traversé la salle, récupéré le 6e et dernier micro à droite du lit, et commencé à attendre à côté de l'escalier pour vous préparer à monter. Une fois à l'étage, retraversez la pièce pour emprunter la porte sur la gauche, et suivez le couloir jusqu'à la petite pièce derrière le rideau rouge **(38)**. Utilisez le conduit pour atterrir sur le toit en face de la maison de thé. Observez la scène, puis traversez la cour pour entrer en silence dans le bâtiment. Sortez par la porte de la pièce voisine pour retrouver la cour de départ (avec les deux voitures dont vous pouvez encore scanner les plaques, si ce n'est déjà fait). Frayez-vous alors un chemin entre les gardes pour retourner dans le premier dojo : ressortez de l'autre côté afin de rejoindre le point d'extraction, à savoir votre point de départ.



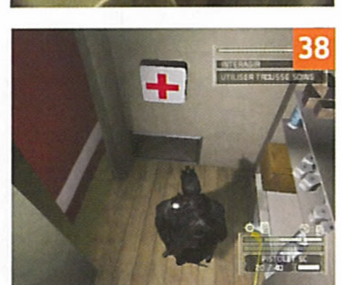

33


34

35


36


37


38

















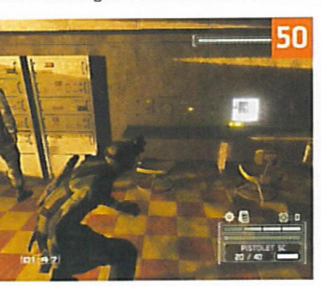
LA BATTERIE

Descendez à la corde, puis laissez-vous tomber dans la tranchée à l'avant de l'un des camions **(39)**. Après quelques virages, vous arriverez dans un bureau à l'intérieur de l'avant-poste. Sortez en silence, et ignorez le couloir sur la droite (qui vous ramènerait au hangar de départ) pour entrer dans la grande salle au bout à gauche. Notez que le soldat du bureau que vous venez de quitter fait parfois la navette entre les deux pièces pour se rendre jusqu'au distributeur de boissons : restez en dehors de cette trajectoire, et déplacez-vous en silence jusqu'à la petite salle située dans le coin gauche **(40)**, afin de récupérer les registres de réparation dans l'ordinateur du garde. Passez ensuite dans le couloir au fond à droite, et traversez le dortoir en silence. Utilisez votre câble optique sous la double porte pour vous assurer que la voie est libre avant d'entrer, et méfiez-vous également de la caméra sur le mur de gauche. Prenez à droite pour vous approcher de la porte à côté de l'escalier : éteignez la lumière pour pouvoir crocheter la serrure en vitesse, et entrez dans la salle pour récupérer les registres de réparation contenus dans l'ordinateur du fond **(41)**.
Ressortez : vous pouvez rejoindre le hangar suivant en descendant l'escalier, ou en utilisant la trappe située derrière les étagères de l'autre côté de la pièce. Cette dernière a l'avantage de vous faire sortir non loin du panneau que vous devez trafiquer pour expédier le missile dans la soute **(42)**. Avec un bon timing, vous pouvez dès à présent repasser de l'autre côté de la remorque en rampant dessous, et dès que le garde s'en éloigne, grimpez sur la cabine pour vous suspendre à la poutre métallique au-dessus. Vous n'aurez alors plus qu'à suivre le trajet du missile pour traverser la salle jusqu'au centre de contrôle **(43)**. Il reste toutefois plus prudent d'éteindre au préalable la lumière, via le second panneau électrique situé contre le mur de gauche derrière les caisses : vous éviterez ainsi le regard des gardes, mais aussi de la caméra installée en haut du mur, à gauche du premier panneau électrique. Une fois de l'autre côté de la salle, laissez-vous tomber par étapes pour atterrir dans le couloir du centre de contrôle, reliant les deux salles de contrôle des lance-missiles. Sautez dans la trappe sur la droite, et trafiquez les deux panneaux pour ouvrir les accès aux hangars est et ouest, situés de part et d'autre de votre tranchée. Remontez par celui de gauche (ouest), et approchez-vous doucement du soldat concentré sur son missile. Trafiquez l'ogive **(objectif bonus, photo 44)**, puis désactivez la caméra au-dessus de l'escalier pour pouvoir franchir la porte de la salle de contrôle du lance-missiles ouest. Traversez-la, de préférence en longeant le mur de gauche pour limiter les risques de vous faire remarquer par le garde patrouillant le long du couloir central. Montez alors par la trappe dans le coin gauche **(45)**, pour y suivre un conduit menant au-dessus de la cage de l'ascenseur. Trafiquez le panneau pour monter à l'étage, et rampez le long d'un second conduit pour sortir, prudemment, du côté de la salle de commandement **(46)**. Longez en silence le mur de gauche pour observer la scène, puis allez récupérer les registres de réparation sur le premier ordinateur à l'étage (impossible de le pirater à distance). Entrez enfin dans le bureau du colonel nord-coréen pour l'interroger (objectif bonus), puis reprenez le trajet inverse pour retourner dans le hangar ouest. Rendez-vous alors dans la partie désormais accessible sur la droite, pour arriver à l'extérieur, à proximité du lance-missiles ouest. Approchez-vous-en, en vous méfiant du soldat et de la caméra placée juste au-dessus de l'escalier de droite. Grim vous indiquera alors la marche à suivre : descendez dans le bunker pour trafiquer le panneau de maintenance sur lequel travaille l'un des deux soldats **(47)**, et utilisez également l'ordinateur de droite pour récupérer vos derniers registres de réparation. Ressortez et utilisez l'ordinateur à l'arrière du lance-missiles pour accéder à son BIOS **(48)**. Retournez alors au hangar ouest et descendez dans la tranchée pour utiliser le raccourci jusqu'au hangar est. Trafiquez la seconde ogive **(objectif bonus, photo 49)**, puis désactivez la caméra de surveillance avant de vous diriger vers le lance-missiles est, dont vous devrez forcer l'accès en tripotant le panneau électrique de la grande porte.
Dès l'ouverture, descendez en vitesse l'escalier sur la gauche pour entrer dans le bunker : récupérez les codes d'annulation sur le 3e ordinateur, le seul accessible sans effort **(50)**. Ce n'est pas encore tout à fait terminé : vous devez vous dépêcher de rejoindre la salle de contrôle du lance-missiles est, via le hangar (donc en vous méfiant toujours de la caméra). Entrez les codes d'annulation dans l'ordinateur de gauche, après quoi vous pourrez enfin retourner près d'un des lance-missiles, pour procéder à votre extraction via la falaise **(51)**.



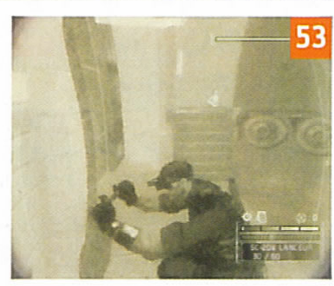
















SÉOUL

Partie I : Descendez de l'immeuble en rappel et approchez en douceur de la mine murale (52) pour la récupérer. Escaladez alors la barrière, et attendez qu'un des soldats parte chercher un coin tranquille pour le saisir et l'interroger. Stoppez la propagande en trafiquant le 1er boîtier à gauche des poubelles, puis grimpez à la gouttière située derrière la bombe au bout de la ruelle. Attrapez le rebord de la passerelle voisine, et descendez à l'échelle de l'autre côté : vous voilà tout près du CC mobile, gardé par deux soldats. Contourner le circuit du 2e boîtier sur le mur à gauche du camion (53), et montez à l'arrière de ce dernier pour y utiliser l'ordinateur (objectif secondaire). Dirigez-vous alors dans le coin éclairé par l'incendie (54), récupérez la mine sur la caisse à droite de l'échelle, puis grimpez sur le toit. Contournez le 3e circuit et empruntez le conduit pour arriver juste au-dessus de la salle du serveur de la BDN : ouvrez la trappe et descendez récupérer en vitesse le disque dur avant de retourner au pied de l'échelle. Deux soldats investissent les lieux : passez dans leur dos et grimpez à l'étage. Vous serez vite rejoint par un soldat, tandis que deux autres sortiront de l'ascenseur que vous devez prendre, au bout du couloir à gauche de l'escalier. Attendez que le coin devienne plus intime (55), et prenez l'ascenseur pour monter sur le toit.

Partie II : Vous pouvez utiliser votre OCP pour neutraliser temporairement ces fichus drones de surveillance. Si vous loupez votre coup, vous pouvez encore vous retrancher sous l'abri situé dans le coin gauche le temps de recharger. C'est également ici que vous devriez cacher le corps du soldat patrouillant dans le secteur si vous décidez de l'assommer. Désactivez le 1er radar portable (56), puis utilisez le câble à sa droite pour glisser jusqu'à l'immeuble voisin. Passez alors de l'autre côté de la grille et récupérez la mine murale sur la droite tout en veillant à ne pas vous faire repérer par le drone. Neutralisez-le le temps de rejoindre le toit d'en face en vous accrochant à la tuyauterie. Laissez-vous alors tomber sur le container, puis grimpez sur celui d'en face pour garder vos distances avec les gardes au niveau du sol (57). Vous pouvez d'ores et déjà désactiver à distance le 2e radar portable en haut de l'échelle face à vous, puis éteindre la lumière pour grimper en vitesse à l'étage. Croisez alors le garde en longeant le mur et laissez-vous finalement tomber à l'intérieur du bâtiment. Prenez la porte en face de l'ascenseur HS, pour arriver dans ce qui fut une salle de bain. Faites encore une fois attention au drone de surveillance et descendez en douceur de deux étages pour sauter sur la terrasse



d'en face. Faites-en le tour par la droite, et désactivez le 3e radar portable avant de prendre la porte à droite juste derrière. Encore une fois, descendez étage par étage, pour atterrir à côté de la bombe une fois que les deux soldats se seront séparés : intéressez-vous alors à celui qui tapote sur son portable, dans lequel vous trouverez les infos que vous cherchiez sur les drones de surveillance (objectif d'opportunité). Sortez par la porte ou par la trappe sur le mur de gauche (58), et gardez vos distances avec le soldat sud-coréen : laissez-le donc entrer dans le restaurant que vous venez de quitter, et profitez de la fusillade pour escalader la grille au bout de la rue. Vous arrivez alors en plein champ de bataille. Récupérez la mine murale juste après le container à ordures, puis tirez dans l'enseigne lumineuse juste au-dessus pour l'éteindre définitivement. Attendez que le passage se dégage pour filer vers la droite (59), histoire de vous éloigner de la fusillade et de grimper à l'échelle située dans la rue perpendiculaire. Depuis les hauteurs, dégommez les sources de lumière susceptibles de vous mettre en danger durant vos déplacements (notez que le tank n'en a cure : vous devez vérifier l'orientation de son canon pour savoir quand quitter votre planque), et frayez-vous un chemin jusqu'au bout de la rue pour grimper à l'échelle derrière le tank. Une fois en haut, désactivez le 4e radar portable, et balancez une grenade à l'intérieur du tank (objectif bonus). Traversez l'immeuble sur lequel vous vous trouvez pour redescendre dans une autre rue surveillée par trois soldats et un drone. Évitez le contact, car les corps sont très durs à cacher aux drones. Concentrez-vous sur les lumières, et jetez éventuellement un œil dans le CC mobile stationné au carrefour **(2e chance pour votre objectif secondaire, photo 60)**. Suivez la rue jusqu'au bout pour atteindre une petite ruelle menant au lieu du crash. Le tank posté sur la gauche est une vraie plaie : commencez par attirer les soldats piétons dans un traquenard et cachez les corps au fond de la ruelle par laquelle vous êtes arrivé. Montez à l'échelle sur la gauche (61), et balancez une grenade à l'intérieur du tank pour éliminer la menace (62) et atteindre votre 2e objectif bonus. Redescendez, et approchez du cockpit de l'avion pour recevoir vos nouvelles instructions. Ignorez-les : grimpez à la gouttière à gauche des poubelles, pour trouver le 5e radar portable à désactiver (qu'un bon tireur pouvait aussi dégommer depuis le sol). Allez ensuite ramasser l'un après l'autre les corps des deux pilotes (62) pour les mettre en sécurité dans la ruelle. Grimpez enfin au sommet de l'échafaudage. Désignez votre cible à l'aide du scanner pour finir la mission.



















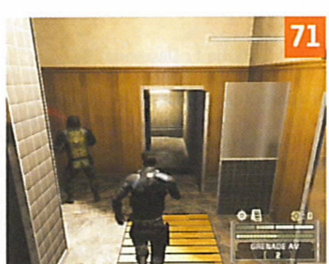






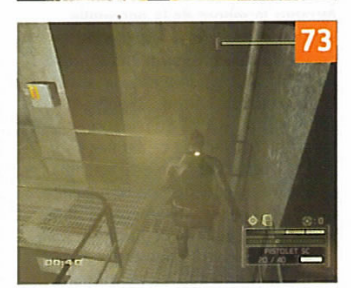






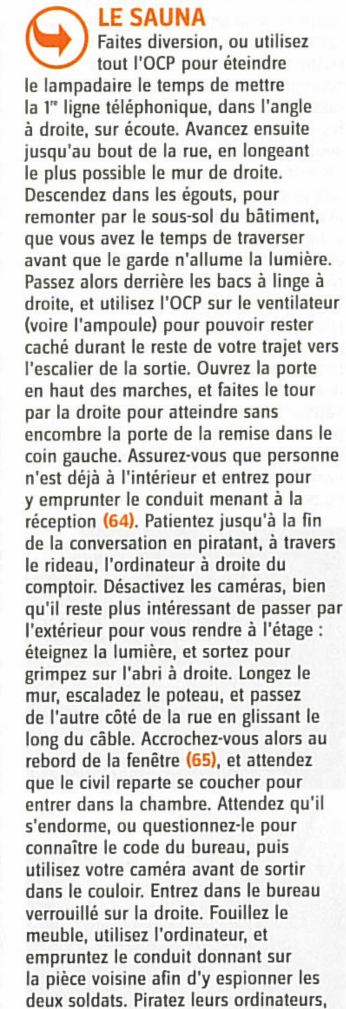












LE SAUNA

Faites diversion, ou utilisez tout l'OCP pour éteindre le lampadaire le temps de mettre la 1re ligne téléphonique, dans l'angle à droite, sur écoute. Avancez ensuite jusqu'au bout de la rue, en longeant le plus possible le mur de droite. Descendez dans les égouts, pour remonter par le sous-sol du bâtiment, que vous avez le temps de traverser avant que le garde n'allume la lumière. Passez alors derrière les bacs à linge à droite, et utilisez l'OCP sur le ventilateur (voire l'ampoule) pour pouvoir rester caché durant le reste de votre trajet vers l'escalier de la sortie. Ouvrez la porte en haut des marches, et faites le tour par la droite pour atteindre sans encombre la porte de la remise dans le coin gauche. Assurez-vous que personne n'est déjà à l'intérieur et entrez pour y emprunter le conduit menant à la réception **(64)**. Patientez jusqu'à la fin de la conversation en piratant, à travers le rideau, l'ordinateur à droite du comptoir. Désactivez les caméras, bien qu'il reste plus intéressant de passer par l'extérieur pour vous rendre à l'étage : éteignez la lumière, et sortez pour grimpez sur l'abri à droite. Longez le mur, escaladez le poteau, et passez de l'autre côté de la rue en glissant le long du câble. Accrochez-vous alors au rebord de la fenêtre **(65)**, et attendez que le civil reparte se coucher pour entrer dans la chambre. Attendez qu'il s'endorme, ou questionnez-le pour connaître le code du bureau, puis utilisez votre caméra avant de sortir dans le couloir. Entrez dans le bureau verrouillé sur la droite. Fouillez le meuble, utilisez l'ordinateur, et empruntez le conduit donnant sur la pièce voisine afin d'y espionner les deux soldats. Piratez leurs ordinateurs, récupérez les infos (objectif secondaire), et retournez à la réception. Reprenez le conduit, puis sortez de la remise par la même porte pour prendre le couloir sur la gauche **(66)**. Vous arrivez alors dans les vestiaires : évitez le garde, ou éteignez la lumière pour passer sans peine et prendre à gauche vers la piscine, quitte à découper la bâche pour passer au travers. Deux gardes patrouillent autour du bassin (vide) : éteignez le néon à l'entrée pour filer droit vers l'échelle en face. Redescendez au bout de la salle, juste devant la sortie et la 2e ligne téléphonique. Continuez votre route jusqu'aux bains froids, dont il vaut mieux faire le tour par la droite pour rejoindre la sortie sans tomber sur l'un des deux gardes. Les bains de vapeur s'avèrent plus périlleux en raison de la tourelle placée à l'autre bout : filez tout de suite à gauche en entrant, pour plonger la salle dans la vapeur au moyen de la valve dans l'angle. N'utilisez aucune lunette, mais coupez par les bassins **(67)** pour éviter de croiser le garde. Longez ensuite le mur du fond vers la droite jusqu'à la sortie. Vous arrivez alors dans la zone des bains privés. Piratez la 3e ligne téléphonique derrière le comptoir, puis plaquez-vous au mur de droite dans le couloir pour passer dans le dos du garde et suivre un deuxième couloir sur la gauche **(68)**. Procédez de la même façon, et écoutez la conversation une fois au bout. Utilisez alors le conduit au pied du mur juste en face de vous pour arriver dans un bassin tout près du lieu de réunion. Empruntez un deuxième conduit, en haut derrière la baie vitrée, pour espionner la rencontre avec votre scanner. Profitez-en pour pirater l'ordinateur portable (objectif bonus). Après la scène, ressortez et réempruntez le conduit du bassin pour retrouver le grand couloir. Évitez la fusillade en prenant à droite, puis à gauche pour ainsi faire le tour et atteindre les douches. Faites d'abord un crochet sur la gauche pour visiter la salle de la réunion (sous surveillance électronique) et récupérer quelques munitions **(69)**. Allez ensuite aux douches, et récupérez la mine sur le mur de gauche juste à l'angle. Sauvegardez : trois soldats de choc tiennent une embuscade dans la grande salle suivante, munis de lunettes infrarouges et de masques à gaz... La caméra-glu peut encore faire diversion, mais le meilleur allié reste la grenade flash : lancez-en une première pour vous cacher derrière le premier muret sur la droite **(70)**, puis une seconde en plein milieu du groupe pour filer vers la sortie, au fond à droite **(71)**, sans laisser le temps à quiconque de comprendre quoi que ce soit. Déminez soigneusement le passage jusqu'à la chaufferie. Une fois sur place, vous aurez bien assez de temps pour désamorcer les bombes, aussi ne cassez surtout pas la serrure à l'entrée pour ne pas alerter les ennemis qui investiront les lieux. Escaladez la grille à gauche, puis redescendez l'escalier pour emprunter le petit passage sur la droite : la bombe est trahie par ses lumières clignotantes. Désamorcez-la, armez votre électrocuteur et regardez bien l'ombre en face de vous pour savoir quand vous pourrez sortir de votre trou pour le prendre en chasse **(72)**. Enjambez la rambarde au-dessus de la 2e bombe **(73)** et désactivez-la. Sautez au rebord pour regrimper sur la passerelle, et attendre dans le coin vos proies approchant lentement depuis votre lieu d'arrivée **(74)**. La 3e bombe se trouve à quelques mètres de la sortie, sur une plate-forme accessible uniquement en sautant **(75)**. Balancez une grenade flash sur la porte de sortie pour aveugler le dernier ennemi dès son arrivée sur place. Assommez-le et suivez le fugitif à travers le couloir jusqu'en haut, pour conclure la mission en même temps que la confrontation.







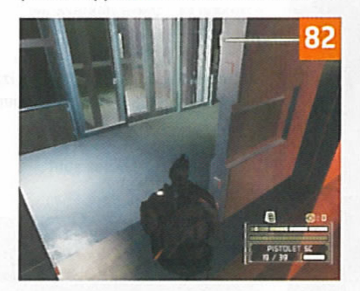




KOKUBO SOSHO

Entrez dans le garage au bout de l'allée en actionnant simplement l'interrupteur sur la gauche. Passez alors en vision nocturne pour repérer la caméra infrarouge sur la droite : neutralisez-la pour aller crocheter la serrure de la porte de gauche et grimpez à l'échelle. Empruntez le conduit de l'autre côté de la passerelle, et vous terminerez votre course dans les toilettes du rez-de-chaussée : sortez sans tarder (il y a un garde dans l'un des cabinets), et suivez le couloir à droite. Éteignez l'un des néons pour atteindre la (très) grande salle sans trop de cérémonies, ou faites un léger détour par la réception située juste derrière : vous trouverez un conduit au pied du mur, non loin de la caméra de surveillance. Empruntez-le et vous ressortirez alors à droite du bureau **(76)**. Piratez l'ordinateur pour apprendre le code de la salle des serveurs et constater que deux Américains sont détenus dans la salle de presse, située au niveau 3. Montez les rejoindre (notez qu'à partir du mode Difficile, vous devrez créer une diversion avant de franchir les marches les plus éclairées), et suivez le couloir de gauche au 3e pour trouver un conduit vers l'intérieur de la salle de presse **(77)**. Utilisez-le et approchez-vous des prisonniers. Leur adresser la parole vous paralysera durant toute la conversation : si vous désactivez la caméra de surveillance avec l'OCP, expédiez le dialogue de façon à pouvoir vous reculer avant de déclencher l'alerte... Autrement, faites simplement sauter l'ampoule au-dessus de leur tête pour ne plus avoir à vous soucier du tout de la caméra (l'un des gardes viendra se poster plus près de ses prisonniers, sans s'avérer véritablement plus gênant). Après la conversation, l'accès à la base de l'I-SDF, à droite à côté de l'escalier, sera ouvert. Ressortez donc par le conduit pour rejoindre l'escalier et évitez les marches trop exposées en enjambant simplement la rambarde au niveau 2 : vous n'aurez alors qu'à vous laisser tomber sur le sol juste devant l'accès à la base **(78)**. Utilisez le panneau sur la droite pour couper le courant et commencez à descendre l'escalator du côté droit. Préparez votre OCP : le hall du sous-sol est surveillé par deux soldats, épaulés par une caméra à infrarouges... Utilisez une caméra-glu pour éloigner (ou piéger) les gardes, ou procédez par étapes pour vous cacher d'abord dans le couloir à gauche des escaliers, puis en bas des marches. Piratez le scanner rétinien (ou servez-vous des yeux de quelqu'un d'autre !), puis suivez le couloir. Crochetez alors la serrure de la porte au bout à droite : entrez pour récupérer en douce quelques munitions d'électrocuteur sur l'étagère à droite **(79)**, avant de repartir ouvrir la porte de la salle des serveurs. Utilisez votre caméra à fibres optiques, en vision nocturne, pour savoir à quel moment vous pourrez entrer dans la pièce sans vous faire griller par l'une des deux caméras à infrarouges. Une fois à l'intérieur, piratez le scanner rétinien dans le coin droit pour libérer l'accès à l'ordinateur situé de la rangée du milieu. Utilisez-le (après avoir désactivé la caméra juste au-dessus) pour ouvrir la salle de guerre et récupérer le rapport de l'I-SDF sur les événements du sauna. Sortez, retournez jusqu'à l'escalier dans le hall du sous-sol pour prendre à droite vers la fameuse salle de guerre **(80)**. Approchez par n'importe quel côté, pourvu que vous attendiez le départ du garde avant de vous lancer et que vous désactiviez la caméra avant de passer en dessous. Grimpez alors sur la plate-forme au-dessus du second garde **(81)**, afin d'y emprunter le conduit et espionner la réunion. Utilisez votre scanner sur l'écran pour enregistrer la conversation, puis sur le portable du général afin de le pirater. Vous pouvez désormais quitter votre conduit, puis la salle de guerre en prenant les mêmes précautions qu'à l'aller. En sortant, prenez l'ascenseur à droite juste en face de vous **(82)**, et descendez jusqu'aux niveaux inférieurs.

Quand l'ascenseur s'arrête, descendez par la trappe **(83)** et laissez-vous tomber par étapes jusqu'en bas. Dégainez votre SC-20K équipé de l'électrocuteur et commencez à faire le tour de l'ascenseur de façon à neutraliser l'un après l'autre les trois soldats, ou contentez-vous de déminer le passage pour accéder au couloir suivant. Passez alors à droite de la rampe **(84)**, afin d'éviter les lasers sur toute la longueur : vous arrivez alors, enfin, dans la grande salle du serveur : grimpez tout de suite sur la droite pour filer devant l'ordinateur, situé au bout contre le mur de gauche **(85)**. Prenez le temps de le pirater pour faire une sauvegarde des données (objectif bonus) et placez votre charge. Débarrassez-vous des soldats qui ne vous ont pas remarqué **(86)**, puis descendez dans la tranchée sur la gauche. Faites sauter l'explosif, et commencez à parcourir la tranchée pour ressurgir dans le dos des soldats venus sur place. Vous pouvez les électrocuter s'il vous reste des munitions, ou les ignorer et filer vers le bureau de l'amiral. Écoutez son speech, puis foncez dans la petite pièce de droite pour sauter dans la trappe et suivre la galerie. Vous ressortez alors à l'intérieur du bureau, et n'avez plus qu'à ramasser le corps et vous rapprocher de la vitre derrière le bureau **(87)** : placez une dernière charge d'explosifs, et éloignez-vous histoire de ne rien louper de la séquence de fin.













Astuces & Codes

Les codes proposés sont tous vérifiés et vous permettent de finir ou de rallonger la durée de vie de vos jeux.

BOB L'ÉPONGE : LE FILM

Bob et Patrick ne sont pas les plus futés des héros, aussi toute aide sera la bienvenue. Mettez le jeu en pause et, tout en maintenant les **gâchettes L et R** enfoncées, entrer les codes suivants :
X, X, X, X, Y, X, X, X : Costume homme des cavernes pour Bob.
X, X, X, X, Y, X, Y, Y : Costume homme des cavernes pour Patrick.
X, X, X, X, Y, X, X, Y : Bob porte un short déchiré à l'arrière.
X, X, X, X, Y, X, Y, X : Patrick porte un slip kangourou.
X, X, Y, X, Y, Y, X, X : Tous les mouvements sont débloqués.
Y, Y, Y, Y, X, Y, X, Y : Vous obtenez tous les cœurs.
Y, X, Y, Y, X, Y, X, X : Toutes les taches sont achevées.
X, X, Y, X, Y, Y, X, Y : Tous les mouvements atteignent les améliorations maximum.
Y, Y, X, X, Y, X, X, Y : Les points de virilité sont multipliés par deux.



ROBOTECH : INVASION

Les Invids sont très coriaces. Mais avec les codes qui suivent, leur annihilation deviendra une partie de plaisir. Rendez-vous dans la rubrique Extras du menu des options et entrez les codes.
DUSTYAYRES : Vous tuerez vos ennemis en un seul coup.
RECLAMATION : Accès à tous les niveaux.
SUPERCYC : Vous êtes invincible.
TRGRHPY : Munitions en nombre illimité.
Les codes ci-dessous concernent les robots pour le mode Multijoueur.
YLLWFLLW : Armure de Lancer.
KIDGLOVES : Armure de Rand.
BLUEANGLS : Armure de Rook.
LTNTCMDR : Armure de Scott Bernard.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 : BATTLE NEXUS

Les tortues passent de nouveaux à l'attaque et ces codes leur rendront la tache bien plus facile. Attention, ils ne sont pas effectifs en mode Tournoi. Entrez dans la rubrique des mots de passe.

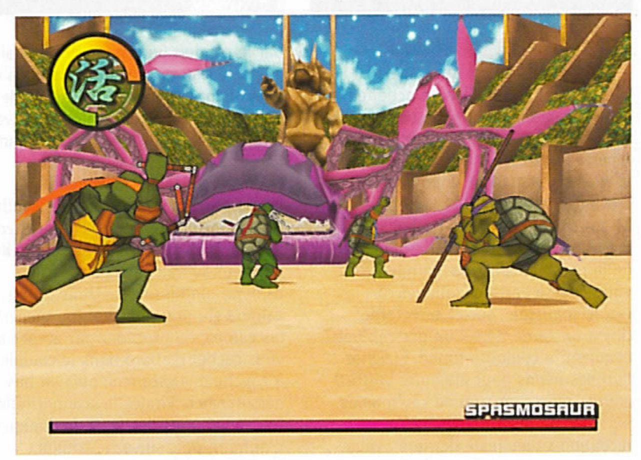
Les codes sont des combinaisons de visages à reproduire dans l'ordre. Chaque lettre correspond à un personnage précis :
L pour Leonardo
M pour Michaelangelo
D pour Donatello
R pour Raphaël
S pour Shredder

Codes de support
DRMSRLR : Votre tortue regagne doucement de la vie.
RSRLRSM : Shurikens infinis.
LSDRRDR : Invincibilité.
SDLSRLL : Vos attaques sont deux fois plus puissantes.
DSRDMRM : Votre barre de vie reste toujours au maximum.
LDRMRLM : Votre défense est multipliée par deux.
MRLMRMR : Tous les bonus de santé sont remplacés par des pizzas qui vous régénèrent complètement.

Codes malus
SDSDRLD : Les chutes sont mortelles.
SLSDRDL : La puissance d'attaque des ennemis est multipliée par deux.
RDSRMRL : La défense des ennemis est multipliée par deux.
RLMRDSL : Vous ne pouvez plus utiliser de shuriken.
DRSLLSR : Votre jauge de santé descend progressivement.
LRSRDRD : Vos ennemis vous tuent en un coup.

Codes équipement
DSLRDRM : Une nouvelle tenue pour Donatello.
LMRMDRD : Un nouvel équipement pour Leonardo.
MLMRDRM : Un nouveau costume pour Michelangelo.
RMSRMDR : Une nouvelle tenue pour Raphaël.

Codes divers
SSSMRDD : Vous entendrez des bruits bizarres lorsque votre tortue se déplace.
MLDSRDM : Vous entendrez de nouveaux sons pendant votre partie.



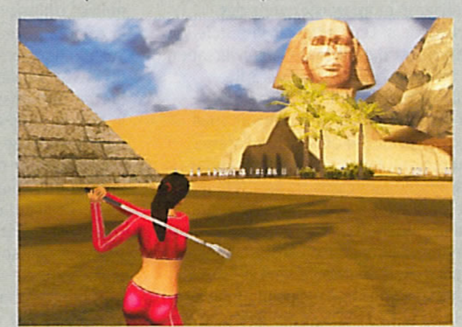
OUTLAW GOLF 2

Les golfeurs atypiques d'*Outlaw Golf* deviendront encore plus déjantés après l'utilisation de ces codes. En cours de partie, maintenez la gâchette L enfoncée pour les entrer.
B, Haut, Haut, B, Y, Haut : L'incontournable mode Gros seins.
B, A, B, Y, Back : Mode Grosses têtes
Bas, Bas B, Bas, Bas, X, Bas, Bas, A : La balle ne roule pas et ne rebondit pas.
Haut, Haut, A, Haut, Haut, B, Haut, Haut, X : La balle rebondit anormalement.

Changer la taille de la balle
Entrez le code pendant que vous visez en maintenant la gâchette L enfoncée.
Haut, Haut, Haut, Back : La balle grossit
Bas, Bas, Bas, Back : La balle devient plus petite.

Ces codes ne sont valables qu'en mode Exhibition. Toujours en maintenant la gâchette L enfoncée pendant une partie, faites :
Blanc, Blanc, Noir, Noir, Y : Vous gagnez un token supplémentaire.
A, B, A, A, B, Blanc, B, A : Entrez ce code pendant la visée pour réaliser un drive parfait.







Le mois prochain dans le Magazine Officiel Xbox

En vente le 19 mai 2005



* 19 mai de l'An de grâce 2005. Ne ratez pas le rendez-vous avec l'Histoire...

Les démos jouables



Doom 3
Il revient directement de l'Enfer pour vous en faire baver.



MotoGP URT 3
Vous allez enfin faire rugir votre moteur en plein centre ville.

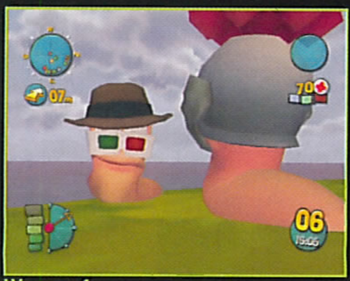


Rugby 2005
Essai transformé de fort belle manière. Foncez dans la mêlée !





CT Special Forces
Traquez les terroristes aux quatre coins du globe armés d'un arsenal dernier cri.



Worms 4
Les vers de terre se font toujours la guerre à coup de moutons explosifs.



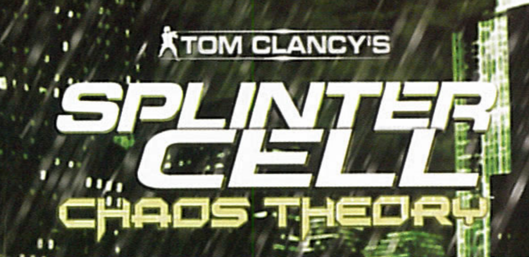
Destroy All Humans!
On vous avait dit de ne pas fâcher Crypto, le cousin parano de E.T.



Lego Star Wars
Le plastique, c'est peut-être fantastique mais de là à en coller dans *Star Wars*...

Blindé : Pas mal de démos jouables pour le mois prochain, mais aussi des vidéos, des sauvegardes et surtout, la possibilité de découvrir le Xbox *Live* Arcade. À ne rater sous aucun prétexte !

TELECHARGE
LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE !





CODE : 9939

L'ennemi a changé. Surprenez-le !

GRATUIT ! Télécharge la démo de Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ sur SFR rubrique Jeux | Demo gratuite

également disponible sur PC, PS2, XBox, et GameCube
www.splintercell.com











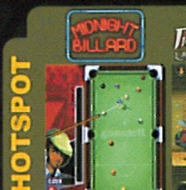
POUR TÉLÉCHARGER DES JEUX SUR TON MOBILE SFR, C'EST FACILE :

Connecte-toi au portail de ton mobile SFR, rubrique Jeux | Tous les jeux (1)

RETROUVE L'INTÉGRALITÉ DES JEUX GAMELOFT SUR TON MOBILE SFR

(1) Prix d'un jeu SFR : 3€, 5€ ou 7€ selon le jeu + connexion wap

HOTSPOT



CODE : 9696



CODE : 8071



CODE : 5171



CODE : 9738



CODE : 2491

SPORT



CODE : 7682



CODE : 1017

AVENTURE



CODE : 5365

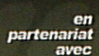
CODE : 2943

ARCADE



CODE : 1797

en partenariat avec





Remarque : ton mobile doit être paramétré pour le Wap.
Clients SFR : Si ton mobile n'est pas paramétré Wap, tu peux appeler le 900 ou te rendre sur le site www.sfr.fr

Jeux disponibles sur plus de 120 modèles de téléphones couleurs Java
Pour vérifier la compatibilité des jeux sur ton mobile, envoie COMPAT au 33123



Sharp GX20 | Sony Ericsson T610 | Sony Ericsson F500i | Nokia 3100 | Samsung E310 | Motorola V525 | Siemens C65V | Sagem my V-55



CODE : 9514 | CODE : 3285 | CODE : 7098 | CODE : 8651 | CODE : 6953

Tu n'es pas client SFR ? Télécharge aussi les jeux :

Par téléphone au 08 99 70 02 02*
Munis-toi du code du jeu et suis les instructions
Coût moyen : 3€**

Par SMS, envoie JEUX au 33123 NON SURTAXÉ !
tu recevras un lien Wap vers notre catalogue de jeux
*1,35€ à la connexion puis 0,34€ par minute. **Appel depuis un téléphone fixe.
Pour toute question, rend-toi sur le site web de Gameloft / Rubrique Aide



gameloft
www.gameloft.com